GIOCHI PER NINTENDO • SEGA

http://www.oldgamesitalia.net/

SOMMARIO 62

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

DELEGATO ALLA DIREZIONE EDITORIALE
Maverick Greissing

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Studio Vit Srl
Via Aosta, 2 - 20155 MILANO (MI)
Telefono: 02-33100413
Fax: 02-33104726
Email: gp@ilmioweb.it

DIRETTORE
Riccardo Albini
ralbini@ilmioweb.it

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@ilmioweb.it

HANNO COLLABORATO
Paolo Cupola, Tiziano Toniutti, Mattia Ravanelli, Alessandro Galli, Max Ferrari, Andrea Maselli, Paolo Dente, Lorenzo Guglielmino, Giorgio Baratto

CONSULENZA GRAFICA
Gian Vittorio Cutrì, Luca Patrian

EDITORE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654
Pubblicazione mensile registrata:
Autorizzazione Tribunale di Milano
n°784 del 23/11/9
prezzo di copertina L. 7000 arretrati L.14000

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

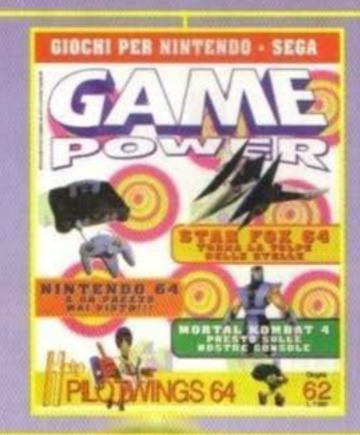
PUBBLICITA'
Walter Longo 02-67131263
L.T. AVANTGARDE
viale Sarca 4 20125 Milano
tel. 02-66103223 fax:02/66106513

FOTOLITO
Typing - Milano

STAMPA
Canale - Torino

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

LA COPERTINA

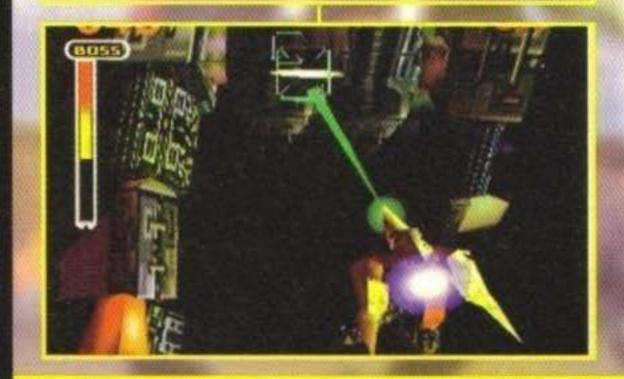
IL NINTENDO 64 SI APPRESTA A INVADERE, IN MANIERA DECISIVA, IL MERCATO ITALIANO?

MORTAL KOMBAT 4

PAG. 2[illegible]

RITORNA IL PICCHIADURO PIÙ SANGUINARIO DELLA STORIA!

STAR FOX

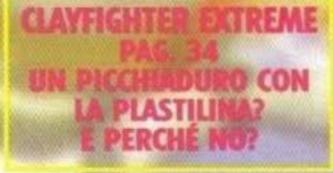
PAG. 32

IL SOFTWARE PER NINTENDO 64 HA FATTO IL SALTO DI QUALITÀ?

http://www.oldgamesitalia.net/

PILOTWINGS 64, SVELATO NEI PIÙ PICCOLI PARTICOLARI, PER LA GIOIA DI TUTTI GLI AMANTI DEL TITOLO PER N64!

GIOCHI RECENSITI

SATURN

L'APPOSTA

http://www.oldgamesitalia.net/

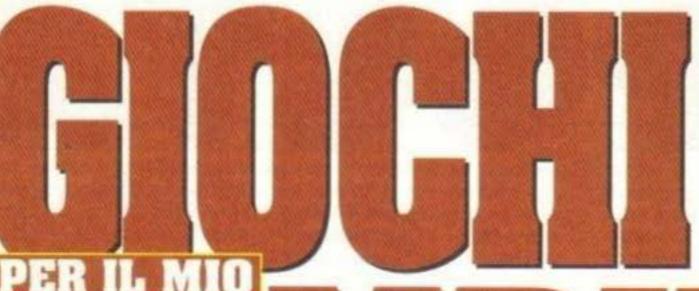
DAL 1 GIUGNO E' IN EDICOLA LA NUOVA RIVISTA CHE TI FARÀ PROVARE EMOZIONI SCONOSCIUTE.

A SOLE 9.900 LIRE CON IL CD-ROM COMPRESO NEL PREZZO

DAL 1 GIUGNO GIOCARE CON IL COMPUTER NON SARÀ MAI PIÙ LA STESSA COSA...

...solo per chi avrà letto la nuova rivista e provato il nuovo CD-ROM.

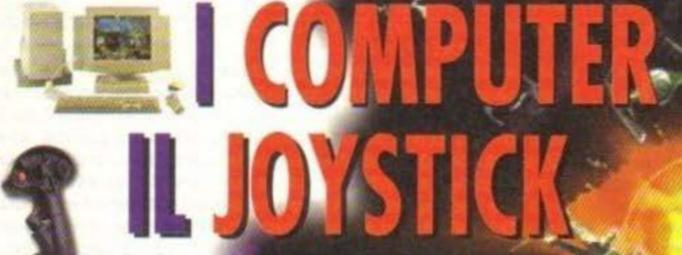
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I JOYPAD PER GIOCARE ALLA GRANDE

MENSILE - ANNO 1 N.2 - GIUGNO 1997 - SPED. ABB.POST.COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO

GUERRE STELLARI

IL GIOCO

I COMPUTER

IL JOYSTICK

GIUGNO
L. 9.900

VOLARE CON IL COMPUTER: TUTTO SUI SIMULATORI DI VOLO

http://www.oldgamesitalia.net/

L'APPOSTA

Per la prima volta in quasi quattro anni, vi tocca un'introduzione diciamo "seria". Ve ne sarete già accorti ma per chi fosse ancora all'oscuro specificheremo: Game Power da questo mese è una rivista diversa. Il nostro editore ha deciso che Game Power sarà una rivista dedicata a Nintendo 64 e Saturn. La decisione è stata presa perché la nostra casa editrice pubblica già ben due riviste mensili dedicate alla PlayStation. Le riviste sono PlayStation Magazine e PlayStation Power. I nostri lettori che vogliono saperne di più sulla console della Sony hanno di che soddisfare le loro curiosità. L'editore ha pensato di servire meglio le esigenze di chi usa le altre console dedicando solo a loro le pagine di Game Power.

Apecar

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra
E-Mail: APECAR@mbox.vol.it

LA QUINTA È QUELLA BONA

Caro Apecar, non fare caso al titolo di questa E-Mail, sono le 23:52, e domani ho il compito di latino, volevo parlarti di una console che mi sta molto a cuore: il N64.Circa tre mesi fa, decisi di abbandonare, dopo avere posseduto il Nintendo, il Super Nes, il Game Boy, e l'orribile Master System, il mondo console per dedicarmi interamente al mondo PC. Adesso ho un Pentium 133, e, mentre mi sollazzavo con *Diablo*, un mio amico si comprava l'Ultra americano. Dopo un mese me lo sono fatto prestare e: MIRACOLO! Adesso ti scrivo sempre col mio fedele PC, che in questi giorni si è però visto diminuire drasticamente le sue ore di gioco, dato che ho appena acquistato, da neanche due giorni, il Nintendo 64 PAL, dato che fin dalla prima volta che l'ho provato, me ne sono innamorato subito. Dopo questa introduzione, veniamo all'argomento principale della mia lettera: come si fa, già da adesso a criticare questa incredibile console? Ma l'avete visto *Mario*? È il gioco più incredibile che abbia mai visto, e distrugge giochi come *Nights* e *Crash Bandicoot*, come niente. E cosa dire di *Star Wars: Shadows of the Empire*? Assolutamente incredibile anche questo: ma dove avete visto mai una grafica così? Ma la grafica non è la cosa piu' importante, ma se devo essre sincero, era da molto tempo che non mi divertivo così tanto! E *Turok*? Non mi esprimo anche su questo titolo, perché potrei sembrare ripetitivo. Ma di giochi così per il N64 ce ne sono anche altri, come l'immenso *Mario Kart 64*, come Killer Instinct Gold, come Perfect Striker, e come tutti i prossimi giochi, Zelda 64 in primis. Certo ci sono anche le delusioni, come per esempio Pilotwings, ma sono sicuro che in poco tempo la Nintendo, con questa console, e quando finalmente tutti capiranno le sue vere potenzialità, tornerà nel suo ruolo di leader del mercato.

Riccardo Peronace

P.S.: Apecar, ti prego, pubblicami, è la 5 volta che ti scrivo!

Questo mese sembra esserci un casino di gente che improvvisamente capovolge gli orizzonti. Chi passa dal PC alla console, chi viceversa, chi molla tutto e decide di buttarsi sulle lavatrici, chi si scopre reazionario e va a piantare rape. Tutto questo è, diciamocelo, bellissimo. Tutto quanto crea caos e confusione ci attira enormemente soprattutto in previsione di quanto altro se ne potrà creare. Prendiamo quindi atto della tua opinione ma personalmente non vedo l'ora che ne arrivino altre in netto contrasto. E fra una o due lettere sarò esaudito, sembra.

EAT THE RICH!

Caro Ape, ti scrivo in relazione alla "Risposta Vagamente Ironica Alla Lettera Del Riccastro Con Due Copie Di Ogni Gioco Pubblicata Qualche Mese Fa", presente nella posta del #60. So di andare controcorrente, ma secondo me non è giusto incattivirsi nei confronti del "riccastro". Se ha i soldi, perché non dovrebbe poter spenderli a suo piacimento? O dovrebbe rimanere a sbavare dietro le vetrine non comprando ciò che vuole (e che potrebbe effettivamente acquistare) solo perché "è giusto così"? Io se avessi MOLTI soldi correrei a spenderli, certo non mi metterei a fare il morigerato, e credo che chiunque farebbe così. E comunque (questo mi preme dirlo) i primi "riccastri" siete proprio voi recensori, e spero non vi offendiate; per comprovare la mia affermazione cito a memoria ed in ordine sparso:
- Dupont (che fine ha fatto?), nella recensione di *World Heroes II* per SNES scrisse + o - "ah com'è difficile giudicare una conversione così quando hai a casa l'originale". Ricordo che il Neo Geo costava sulle 800K lire e le cartucce + nuove (tipo *WH2*) sulle 300-500K lire.
- Orwell 2000 (idem come sopra), gasatissimo per l'acquisto della sua nuova PS-X subito, per far vedere quant'è bello potente il suo nuovo giocattolino, affibbia 108% a un gioco mediocre il cui unico merito è, appunto, quello di girare sulla nuovissima PS-X di Orwey.
- Marco Auletta (par condicio) anni fa su Zzap!, a proposito del PC Engine portatile con CD (altro aggeggio da centinaia di K lire) diceva + o - "ah sapeste com'è bello uscire dal tram giocando a *Street Fighter II*".
- Le innumerevoli affermazioni tipo "aggiornate il vostro comp, ormai un Benzium 500 costa solo 1 milione", che sottintendono "noi che siamo fighi ce li abbiamo avuti sin da quando uscirono e costavano il triplo, adesso che sono roba vecchia potete averli anche voi marmaglia, che intanto noi andiamo a comprarci il Gasolium 1400 da 10 milioni, tanto serve per studiare". Ancora, le affermazioni tipo "non gira veloce neanche sul Gasolium 1400", ovvero "buaaah avevo comprato il Gasolium apposta per 'sto gioco ma non va bene neanche lui, dovrò spendere al più presto qualche milione per un comp più nuovo e veloce". Infine, per ritornare in ambito console, le frasi fatte tipo "se avete il N64, compratevi *Super Mario 64*, se non avete il N64, compratevelo!", che si ripetono dai tempi dello Spectrum e del C64.
Questi sono solo gli esempi più eclatanti che mi vengono in mente, ma a cercare con un po' di impegno se ne trovano a bizzeffe ogni mese e su ogni rivista.
Adesso, ripeto, ritengo che non ci sia nulla di male a spendere i propri soldi come pare e piace, ma mi sembra ingiusto criticare il "riccastro" che ha scritto mesi fa quando poi ci si comporta allo stesso modo. Anzi, almeno dalla lettera del "riccastro" traspariva (ma forse sarò io che la sto idealizzando troppo) una certa quale umiltà e voglia di imparare, mentre i super recensori fighi non fanno altro che decantare, in modo più o meno velato, la superiorità loro e delle loro macchine, per accecare noi, popolino povero e ignorante.
Ciao ciao,

Bruno Barbera

Miracoli di Game Pocket : ti risponde il riccastro in tempo reale. Tutto grazie (come puoi constatare mettendo sui piatti della bilancia questo numero di Game Power e uno qualsiasi del 1993) all'immenso potere economico della redazza-che-esplode, intestataria di sailclero quanti conti svizzeri. Go on reading...

OHÈ!

Stiamo calmi ragazzi... Astio e invidia nei miei riguardi? L'invidia la posso anche capire, ho raggiunto quota 163 giochi per Ps-X e circa 370/380 per PC, per quelli in link, ultimamente ne stanno uscendo pochi, così ho solo quei mitici 10... Ma l'astio? Guardate che io sono la persona più buona del mondo e non me lo merito proprio! Utilizzo casa mia a guisa di salagiochi, immaginatevi 3 persone in rete che giocano a *Quake* e altre due che giocano o a *Motor Toon GP2* o *Formula 1* o *Ridge Racer Revolution*, etc, etc. In link con le mie due Ps-X è tutto fantastico! Più c'è da pensare che ho tutti i giochi in scatola di Warhammer sia 40.000 che Fantasy Battle e un numero imprecisato di altri giochi in scatola più o meno conosciuti. Cosa c'è di male? In più c'è la mia videoteca, ma qui sorgono problemi di conflitto o si usa tv per giocare alla Ps-x o si vedono i cartoni animati, i quali sono arrivati a quota 110 cassette, e allora? Che c'è di male? Dovreste vedere come mi diverto, non so mai quale gioco scegliere, quanto tempo dedicargli e per finirli poi? Devo frazionare il tempo da dedicare a quello o quell'altro gioco! Mi fanno decisamente pena quei poveri ragazzi che se riescono comprano 1 gioco al mese!
Comunque, cercate di calmarvi un po' e lasciatemi stare, sappiate che io gioco anche alla faccia vostra e anche tutti i partecipanti del mio gruppo si associano a queste mie asserzioni... Meditate gente, meditate ...

P.s.: Dimmi, Apecar, giri via IRC o hai dei plagiari di Pseudonimo?

In genere bazzico in IRC un paio di volte alla settimana se ho tempo. Con questo non escludo che qualcuno possa avermi scippato il nome, ma credo proprio che nel 90% dei casi in cui becchi un Apecar su IRC si tratti del sottoscritto. Questa tua nuova missiva è una conferma alla nostra buona intuizione di chiamarti "riccastro", che al tempo era una battuta ma adesso diventa una precisa scelta. Ognuno può spendere i suoi soldi come vuole e quanto vuole (ci mancherebbe) e se utilizzi il tuo ben di Dio per far sollazzare anche altra gente ci stai anche più simpatico. Ma quando dici, testualmente, "Mi fanno decisamente pena quei poveri ragazzi che se riescono comprano 1 gioco al mese... ah ah ah!" ti rispondo in tutta franchezza che un bel .... (riempire con l'insulto che più vi aggrada) molto scandito non te lo leva nessuno. A meno che non sia una battuta. Neanche a noi vengono tanto bene, ma questa era veramente infelice.

LAVORO DI SQUADRA

C'erano quattro bravi ragazzi chiamati: CIASCUNO, QUALCUNO, UNO, NESSUNO. Dovendosi fare un lavoro importante, venne chiesto a CIASCUNO di farlo. CIASCUNO era certo che QUALCUNO lo avrebbe fatto. UNO di loro avrebbe potuto farlo, ma purtroppo NESSUNO lo fece. QUALCUNO allora si arrabbiò, perché era compito di CIASCUNO. CIASCUNO aveva pensato che UNO qualsiasi avrebbe potuto farlo, ma... NESSUNO si era reso conto che CIASCUNO, da solo, non lo avrebbe mai fatto. ANdò a finire che CIASCUNO si lagnò di QUALCUNO, quando NESSUNO fece quello che UNO avrebbe potuto fare.
Moralis fabulae: Quando ci sono troppi galli a canatre non si fa mai giorno.
P.S. Questa storiella ultimamente vi si addice moltissimo. In fatto di non fare non siamo secondi a NESSUNO. Ma tutto è relativo. Qui ci siamo tutti attapirati leg-

http://www.oldgamesitalia.net/

gendo i vostri ultimi numeri. Che, a nostro modestissimo parere, trascurano console come il Mega Drive, che ha visto le nostre e le vostre albe (Riconoscenza, è forse chiedere troppo?) ma tutto è relativo. So che le software house ultimamente rivolgono altrove le loro attenzioni. E voi con loro. Non per questo abbiamo lo snout con voi, tutt'altro. Solo che ci piacerebbe fare soak, come ai vecchi tempi con il Mega Drive. Sarebbe un lavoro importante (ma non fate come i quattro di cui sopra) se ci poteste dedicare nella pagina destinata ai cheats, qualche trucco: anche di giochi non nuovissimi. Sapete, ci farebbe immenso piacere destare la reminescenza del Mega Drive. Riassociando vecchie ideologie et riassorbendo certi umori. Orsù, dunque, smentiteci. Spero che questa mia non sia fraintesa come retorica, ma, semmai, fonte di riflessione.

Dario Bonsi

Se dovessimo parlare delle console che hanno visto le albe dell'Albini, nella rubrica dei trucchi dovremmo parlare anche di VCS e Intellivision. Vedi tu...

ANIMA MIA, TORNA ALLA CONSOLE TUA

Ehilà Tiz. Come va? A me bene per il semplice fatto che ho abbandonato le console per passare a un mitico PC. "E che me ne frega?" Potresti pensare tu. Beh, sappi che seguo con passione le console (e quindi Game Power) da ben 7 anni e modestamente credo di intendermene abbastanza. Ero un super appassionato ma il PC mi ha rapito a tal punto da farmi vendere il mio Saturn e mettere in vendita la cara Ps-X (a proposito la vendo a 1.000.000 con 15 giochi più adattatore e vari accessori). Quello che penso è che le console non abbiano un'anima. Per spiegare meglio ti dico che passo ore tra il desktop del mio computer e solo pochi minuti con i videogiochi. Con il Megadrive o la Ps-X mettevi un gioco e giocavi. Tutto qui. Sempre la stessa storia. Spendevi 110.000 lire per un gioco che durava massimo un mese. Ora invece col PC non solo giochi ma vedi foto, filmati, basi midi, wave e via scorrendo. Ragazzi non voglio denigrare le console, ma voglio solo dire che ormai una macchina non può solo far giocare ma deve essere completamente multimediale. Non c'entra niente ma vi ricordo che il futuro è Internet.

Gaetano"GAE" Gruttad'auria, Cremona

Senti: il mio computer non ha un'anima ((c) 1997 cattiverie criptiche spa) e non ce l'ha neanche il tuo. Possiamo disquisire sul sesso delle console e sull'autocoscienza dei jumper ma nessuna macchina ha un'anima e come non ce l'hanno Playstation e Saturn non ce l'ha manco il tuo PC. E non lo dico per convinzione personale. L'ho chiesto personalmente al sommo messia di Quelo e la risposta è stata inequivocabile. Le console hanno un'anima o no? "La seconda che hai detto". È parola di Quelo.

FU-TURO ANTERIORE

Hello, truccato Apecar, ti scrivo in via eccezionale dal futuro dove, con l'ormai collaudata Time-machine, macchina del tempo, (l'inglese è la lingua del futuro o no?) ti invio una letteronza all'insaputa della Tempolizia (grazie a Paperinik!) per parlarti del futuro delle console e PC. Dato che Game Pippo si occupa di console parliamone. NES e SNES sono valutati alla borsa di Valona come frutto New-Tech e a Wall Street nel mercato antiquario valgono come oro (conservateliiii!!!). La mitica PS-X ha 9550 titoli di cui 1/4 ottimi, e il resto poco validi o gravemente penosi. Il Saturn va forte ma molto meno della rivale PlayStation, anche se la grafica lo favorisce (sicuro? NdR). Sempre dalla SEGA a riguardo della Black Belt si è scoperto che dopo 41 partite non esplodeva (Moulinex docet) ma la distruggeva il videogamer a suon di martello-laser (leggero ma mooolto pericoloso). Il Nintendone 64 è assolutamente fantastico, il controller insuperabile e la grafica sbalorditiva e da quando si è ingroppato il 64DD è migliorato in tutto e venduto pure in Africa toccando le 3'000'000'000 di copie, tanto che la immensa N li tinge di tutti i colori e le scritte sono, a richiesta, anche in cirillico. Il PC è in grande incasinamento!!! Altro che Plug 'n Play. Si sforna una scheda 3d al giorno mentre quelle sonore si sono fermate alla Sound Blaster AWE 12805 gold super version e altre punzonate varie. Per ogni gioco bisogna avere un computer apposito e per caricare tutto l'Hard disk ci impiega mezz' ora. Il PC è, quindi, si il futuro ma non per i giochi. Adesso esiste una versione 112.5 plus di Office mentre Windows '95 è sempre lì. Con questa lettera non vi sconsiglio di non comprare un computer ma di comprarlo senza già l'idea di giocarci ma di lavorarci, organizzare, fare i compiti e navigare in Internet, ipernet, supernet e ipercoop. Perché questo le console non lo potranno mai fare. Ti saluto Tiz, il mio computerozzolo ha sfornato un caffè a 64.25° e a me piace caldo. Siamo nell' anno 2030 loro controllano televisione e radio... (grazie Articolo31).
P.S. io il N64 nel 1997 lo trovavo a Bologna, nella mia città natale, a sole 299'000 lirenze (non so quanti ECU) Iva inclusa. Alla faccia del consumismo di monetanza.TIE'!!!

Zuk

Zuk, figliolo, già che hai la macchina del tempo potresti mandarci le foto di noi quando saremo vecchi e quella della lapide di Albini, così vediamo se gli piace o meno adesso che può ancora esprimere un'opinione (in percentuale).

NINTENDIAMOCI BENE

Carissimo Ape,
Il Nintendone è una macchina controversa, lo deduco dalle numerose lettere (pubblicate nell'Apposta) che argomentano in merito. Personalmente ho acquistato la suddetta console da pochissimo tempo, ovvero da quando ne hanno ridimensionato il prezzo. Ho quindi pochi argomenti per poter esprimere un parere che abbia solo una parvenza di attendibilità, proprio per questo motivo sono portato a leggere con voracità missive ed articoli che ne parlano. Alla luce della mia scarsa conoscenza posso però affermare che *Mario 64* è un gioco sublime, forse il migliore di tutti i tempi. E che *Turok* mi ha impressionato, no, non dal punto di vista del game-concept, invero alquanto inflazionato, ma per quanto concerne il lato puramente tecnico con quelle animazioni così realistiche, quel cielo mai uguale a se' stesso e le nubi in movimento perenne, e le tempeste di sabbia, i

ASTROCOMPUTER

NINTENDO ULTRA 64

VERSIONE PAL	TELEFONARE
VERSIONE USA/JAP	TELEFONARE

SONY PLAYSTATION

VERSIONE PAL	299.000
UNIVERSALE + GIOCO	499.000

SEGA SATURN

VERSIONE PAL	TELEFONARE
VERSIONE USA/JAP	TELEFONARE

NINTENDO ULTRA 64

NOVITÀ ULTRA 64 PAL

DOOM 64	TELEF.
INT. S. STAR SOCCER 64	175.000
MISSION IMPOSSIBLE	TELEF.
DUKE NUKEM	TELEF.
JOUST X	TELEF.
NFL	TELEF.
ROBOTRON X	TELEF.
SILICON VALLEY	TELEF.
WAR GODS	TELEF.

LISTINO

3D HOCKEY	175.000
BASEBALL 64	TELEF.
BLAST CORPS (USA)	175.000
BLAST DOZER (JAP)	149.000
CRUSIN USA	175.000
DOOM (USA)	169.000
DORAEMON (JAP)	180.000
GOLDEN EYE	TELEF.
GOLF 64	TELEF.
GUERRE STELLARI	175.000
HUMAN G. PRIX (JAP)	185.000
K. INSTINCT GOLD	175.000
J. LEAGUE STRIKER (JAP)	185.000
MARIO KART (USA)	149.000
M. KOMBAT TRIL.	175.000
NBA HANG TIME	181.000
PERFECT STRIKER	175.000
STARFOX 64 + VIBRA (JAP)	180.000
S. MARIO 64 (USA)	149.000
TUROK (PAL)	145.000
VIRTUAL STADIUM 97	TELEF.
WAVE RACE (USA)	185.000
WONDER PROJECT (JAP)	109.000

ACCESSORI

ADATTATORE UNIVERSALE	TELEF.
PAD COLORATI	75.000
MEMORY CARD	59.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000

SUPER NINTENDO

BATMAN FOREVER	89.000
BUST A MOVE II	99.000
CASPER	110.000
COOL SPOT	59.000
DONKEY KONG COUNTRY	129.000
DONKEY KONG COUNTRY 3	139.000
DOWN IN THE DUMPS	109.000
EMPIRE STRIKES BACK	TELEF.
FATAL FURY 2	59.000
FATAL FURY SPECIAL	89.000
JUDGE DREED	TELEF.
KILLER INSTINCT	75.000
LAMBORGHINI	89.000
LAST ACTION HERO	TELEF.
MARVEL SUPER HEROES	TELEF.
MARIO KART	79.000
MAXIMUM CARNAGE	TELEF.
PINOCCHIO	129.000
PITFALL	TELEF.
SAMURAI SHODOWN	89.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	139.000
STREET HOCKEY	TELEF.
SUPER GAMEBOY	89.000
S. MARIO RPG	129.000
WORLD HEROES 2	69.000
YOGI BEARS	TELEF.
YOSHI ISLAND	99.000
WAR OF THE GENS	119.000
WILLIAMS ARCADE	109.000
WINTER GOLD	119.000

GAME GEAR

AYRTON SENNA GP	39.000

BANKERS	40.000
BATMAN & ROBIN	40.000
BUST A MOVE	45.000
CHOPLIFTER III	39.000
DEVILISH	29.000
ECCO THE DOLPHIN	40.000
GP RAIDER	39.000
JOHN MADDEN	39.000
MADDEN 95	35.000
NBA JAM T.E.	39.000
NHL	39.000
NHL ALL STAR	40.000
POPILS	29.000
POWER RANGERS	40.000
RISE OF THE ROBOTS	40.000
RISTAR	40.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
SONIC LABYRINT	40.000
SONIC CHAOS	39.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	35.000
SPEED TRAP	39.000
TOPOLINO	40.000
WIMBLEDON TENNIS	35.000
X-MAN	39.000

MEGA DRIVE

BATMAN FOREVER	79.000
FIFA '97	89.000
INT. STAR SOCCER DE LUXE	85.000
NBA LIVE 97	99.000
NHL 97	89.000
NHL 96	69.000
P. SAMPRAS 96	TELEF.
PINOCCHIO	99.000
PRINCE OF PERSIA II	99.000
POCAHONTAS	99.000
REAL MONSTER	69.000
S. STREET FAGHTER II	65.000
THE OOZE (GENESIS)	39.900
ULTIMATE M. K. III	99.000
WHIZZ	89.000

ACCESSORI

MULTI PLAY ADAPTOR	30.000
SUPER KEY ADAPTOR	29.400

GAME BOY

BATMAN FOREVER	39.000
BUGS BUNNY 2	49.000
DONKEY KONG LAND II	TELEF.
DRAGON HEART	49.000
DR. MARIO	39.000
FIFA 97	59.000
GOAL	45.000
IL GOBBO DI NOTRE DAME	59.900
JUDGE DREDD	39.000
KIRBY DREAM LAND II	39.000
KILLER INSTINCT	45.000
LOONEY TUNES	39.000
MARIOLAND III	39.000
MEGA MAN	45.000
MORTAL KOMBAT II	TELF.
N. MANSELL	39.000
OLIMPIC GAMES	38.000
PINBALL	39.000
PINOCCHIO	59.000
SPEEDY GONZALES	45.000
STARGATE	38.000
STREET FIGHTER	TELEF.
STREET RACER	49.000
S. INVADERS	39.000
S. MARIO II	39.000
TARZAN	39.000
TETRIS	TELEF.
THE KING OF FIGHTERS 95	59.900
TOSHINDEN	59.900
TOY STORY	45.000
VEGAS STAKES	35.000

SONY PLAYSTATION (PAL)

NOVITÀ

AIR RACE	95.000
CASTELVANIA	95.000
KILLER TIME	95.000
MEGA MAN X3	99.000
MOTOR MASH	95.000
SOUL BLADE	89.000
SPIDER	TELEF.
SYNDICATE WARS	95.000
V. RALLY	95.000
VIRTUAL POOL	95.000
WARCRAFT II	95.000
WORLD OF SOCCER	TELEF.

LISTINO

ADDIDAS P. SOCCER	95.000
AREA 51	85.000
BUBBLE BOBBLE	77.000
BUST A MOVE 2	69.000
CASPER	79.000
COOL BOARDERS	85.000
DARK FORCES	85.000
DESTRUCTION DERBY 2	88.000
DRAGON BALL Z	89.000
EXCALIBUR	97.000
F1	95.000
GRID RUN	85.000
IN THE ZONE	95.000
INCREDIBLE HULK	85.000
INT. STAR SOCCER DE LUXE	89.000
INT. SUPER STAR SOCCER 97	88.000
KING FIELD	85.000
KING OF FIGHTERS	79.000
LEGACY OF KAIN	95.000
IRON MAX XO	89.000
KINGSFIELD	95.000
LOST VIKINGS II	98.000
MECH WARRIOR 2	95.000
MICROMACHINES	95.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	77.000
MOTO X	89.000
MOTOR TOON	89.000
MYST	85.000
NBA LIVE 97	89.000
NEED FOR SPEED 2	89.000
PERFECT WEAPON	95.000
PETE SAMPRAS TENNIS	89.000
PLAYER MANAGER	89.000
PORSCHE CHALLENGE	79.000
PROJECT X2	89.000
PROJECT OVERKILL	80.000
RIOT	88.000
ROBOTRON X	89.000
SAMURAI SHODOWN	79.000
SLAMSCAPE	87.000
SOVIET STRIKE	89.000
SPACE HULK VOTBA	85.000
STAR GLADIATOR	89.000
SUIKODEN	95.000
TEKKEN 2	95.000
TEMPEST X	77.000
TERROR FROM THE DEEP	85.000
TOMB RAIDER	89.000
TOP GUN	81.000
TOTAL NBA 97	79.000
VICTOR BOXING	95.000
WARHAMMER	89.000
WING COMMANDER 4	95.000
WIPEOUT 2097	85.000
X COM IN DEEP TERROR	89.000

OFFERTE

ANDRETTI RACING	55.000
BATMAN FOREVER	65.000
CHRONICLES OF THE SWORD	65.000
DARK STALKERS	65.000
FIFA 97	55.000
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	79.000

JUMPING FLASH 2	79.000
MAGIC CARPET	80.000
NHL FACE OFF	85.000
RAYMAN	63.000
S. FIGHTER ALPHA 2	89.000
STREET RACER	65.000
TOBAL NO. 1	85.000
TUNNEL B1	85.000

SONY PLAYSTATION (USA)

LISTINO

ANDRETTI RACING	80.000
AREA 51	99.000
BLAST CHAMBER	76.000
CONTRA	76.000
CYBER SPEED	79.000
DARK FORCES	99.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
FIGHTERS 95	89.000
HORNED OWL	89.000
INCREDIBLE HULK	TELEF.
INDEPENDENCE DAY	99.000
JET MOTO	90.000
LEGACY OF KAIN	99.000
MECH WARRIOR II	87.000
M. KOMBAT 3 TRILOGY	99.000
NHL 96	81.000
OVER KILL	89.000
PERFECT WEAPON	99.000
PUZZLE FIGHTER II	99.000
RACE RACER	TELEF.
RALLY CROSS	99.000
REBEL ASSAULT II	99.000
SKELETON WARRIORS	77.000
SOUL BLADE	99.000
TEMPEST X	99.000
THE KING OF FIGHTERS	99.000
TOMB RAIDER	99.000
VANDAL HEARTS	99.000
WAR HAMMER	99.000

OFFERTE

CRASH BANDICOT	89.000
CONTRA LEGACY OF WAR	89.000

SONY PLAYSTATION (JAP)

LISTINO

BUSHIDO BLADE	155.000
DEAD HEAT ROAD	79.000
DRACULA X	159.000
FINAL FANTASY 7	TELEF.
LIGHTIN FORCE	TELEF.
OVER BLOOD	99.000
PSICHIC FORCE	TELEF.
RACIN GROOVY	TELEF.
RAGE RACER	149.000
RANMA 1/2	149.000
SAMURAI SHODOWN III	99.000
SLAM DRAGON	79.000
S. FIGHTER ZERO II	89.000
V. TENNIS	79.000
WINNING ELEVEN 97	149.000

OFFERTE

TOSHINDEN 3	89.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	89.000

ACCESSORI

ANALOGIC JOYSTICK	119.000
BORSA+PAD+MEMORY CARD	109.000
CAVO EXTENDER	TELEF.
CAVO SCART RGB	30.000
MEMORY SONY	45.000
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	50.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000
VOLANTE MAD CATS	130.000

SEGA SATURN (PAL)

NOVITÀ

BLACK DAWN	99.000
FORMULA KARTS	99.000
LEGACY OF KAIN	99.000
LOST VIKINGS II	99.000
MEGAMAN X3	89.000
MICROMACHINES III	89.000
NBA HANG TIME	89.000
PANDEMONIUM	99.000
SYNDICATE WARS	99.000

LISTINO

ATHLETE KING	69.000
BATMAN FOREVER	97.000
BLACK FIRE	69.000
BUST A MOVE 2	79.000
CRUSADER NO REMORSE	89.000
DARIUS II	79.000
DARK SAVIOUR	99.000
DAYTONA II	95.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DIE HARD TRILOGY	97.000
DISCOWORLD	89.000
EXHUMED	98.000
E. WORM JIM II	87.000
FIFA 97	95.000
GUN GRIFFON	89.000
HIGHWAY 2000	99.000
IN THE HUNT	99.000
INT. WORLD WIDE SOCCER 97	99.000
IRON MAN	89.000
MECH WARRIOR 2	99.000
MORTAL KOMBAT III	90.000
MOTO X	98.000
NBA LIVE 97	95.000
NHL 97	95.000
OFF. INDEPENDENCE DAY	99.000
ROAD RASH	69.000
SHINN WISDOM	99.000
SONIC 3D	97.000
SPACE JAM	97.000
SPACE HULK	62.000
SPOT GOES TO...	95.000
STREET RACER	89.000
S. FIGHTER ZERO	85.000
SUPER PUZZLE FIGHTER II	99.000
THE CROW	95.000
TOMB RAIDER	TELEF.
TORICO	99.000
TUNNEL B1	89.000
ULTIMATE M. K.	99.000
VIRTUAL ON	TELEF.
VR GOALF	89.000
WORLDWIDE 97	96.000

OFFERTE

CASPER	89.000
SEGA RALLY	85.000
SKELETON WARRIORS	89.000

SEGA SATURN (JAPAN)

NOVITÀ

ADVANCED WORLD WARS	109.000
CYBERBOTS	105.000
CROSSWORD	115.000
DRIFT KING 97	89.000
FANTASY STORIES	109.000
FANTASY ZONE	109.000
HANAGUMI TAISEN COLUMNS	109.000
MAN X TT	89.000
METAL SLUG + RAM	118.000
PUZZLE BOBBLE 3	109.000
QUOVADIS 2	109.000
RAGNAGARD	109.000
ROCKMAN X3	105.000
ROOM MATE	109.000
SHIN KAITEI GUNKAN	109.000
VICTORY GOAL 97	109.000

LISTINO

DARK SAVIOUR	99.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DIE HARD ARCADE	109.000
DRAGON BALL Z LEGEND	95.000
FATAL FURY 3	85.000
FATAL FURY REAL BOUT	119.000
FIGHTING VIPERS	90.000
GUNDAM SIDE STORY III	110.000
IRON MAN	99.000
JIKKYOU OSYABERI PARODIUS	109.000
LEYNOS 2	109.000
METAL JACKET	99.000
NIGHTRUTH	69.000
NIGHTS	78.000
OLIMPIC SOCCER	89.000
PUZZLE BOUBBLE 2X	89.000
PUZZLE FIGHTER EX	109.000
SAKURO WARS	97.000
SENGOKU	110.000
SKY TARGET	104.000
SNOW BOARDING TRIX	109.000
S. FIGHTER ZERO 2	99.000
S. FIGHTER VS XMEN	TELEF.
THE KING OF FIGHTERS	90.000
ULTRA MAN + RAM	104.000
VIRTUA COP II	90.000
VIRTUA FIGHTER 2	60.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	96.000
V. FIGHTER MEGAMIX	109.000

OFFERTE

GUNDAM HEROES	89.000
KING OF FIGHTER 96	99.000
SAILOR MOON	89.000
THUNDER FORCE GOLD PACK 2	89.000
TOSHINDEN YURA	89.000
VAMPIRE HUNTER	90.000
VIRTUAL ON	90.000
WORLD HEROES PERFECT	89.000

SEGA SATURN (USA)

ANDRETTI RACING	73.000
AREA 51	90.000
MORTAL KOMBAT II	39.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	89.000
PUZZLE FIGHTER 2	89.000
RAYMAN	74.000
RISE II	79.000
SONIC 3D BLAST	95.000
SOVIET STRIKE	95.000
SPACE HULK	85.000
STREET HOCKEY	87.000
V. RACING	65.000
WORLD WIDE SOCCER 97	99.000

OFFERTE

DARK LEGEND	89.000
HI OCTANE	89.000
J. BAZOOKATONE	89.000
RESURRECTION	69.000

ACCESSORI

ADATTATORE	45.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	119.000
MEMORY CARD	75.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000
VOLANTE	129.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000

BORSA + PAD + MEMORY CARD PER SONY PLAYSTATION
L. 109.000

FORMULA ZERO (VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA) PER PSX-SATURN-NINTENDO 64
L. 159.000

CAVO SCART-RGB PER PSX
L. 30.000

ADATT. UNIV. ULTRA 64
L. 50.000

SUPER NINTENDO PAL + SUPER MARIO STARS PACK + 5 GIOCHI
L. 239.000

MULTI-GAME ADAPTER ADATTATORE PER SEGA SATURN
L. 45.000

VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 129.000

VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA PER SONY PSX
L. 130.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

temporali, il sole che fa capolino tra coltri di nubi per poi abbagliare... e lo scorrere "fisico" del tempo! Boh Tiziano, io sarò pure ignorante in materia, ma non avevo mai visto nulla di così bello in un videogioco. Alla luce di ciò sono portato a pensare che solo una mente superiore (o incredibilmente contorta) possa accorgersi che il frame rate subisca "rallentamenti intollerabili" o che il texture mapping delle montagne spixelli "vergognosamente"... io non me ne sono accorto, sarà che sono molto meno perspicace di Cyber Max The Psycho, il quale, con uno pseudonimo simile, non può che avere ragione... Del resto non ho neppure capito se il gioco è in 3D oppure no... A me l'unica cosa che non è piaciuta è stato il prezzo della cartuccia (140 carte!), la quale non contiene nemmeno la famosa battery-back up per i salvataggi, e nemmeno un sistema di password, costringendoci a spendere altre 30 carte per il memory-pack, sigh... Ti saluto con affetto,

tuo Zippi

Occhio: sto per darti una risposta che devia dalla seconda parte della tua lettera ma in compenso si concentra parecchio sulla prima. Se vuoi il mio parere, Mario 64 *non è il miglior gioco di tutti i tempi. O almeno, perché lo fosse, bisognerebbe smettere di considerare* Tetris *un gioco. Ma probabilmente le mie sono solo argomentazioni derivate da un attaccamento al passato che io pensavo non facesse parte della mia indole e invece inizia a farsi sentire. Ad ogni buon conto, queste sono digressioni.* Mario 64 *è un gioco sbalorditivo sotto ogni punto di vista ma non ha nulla che lo renda irreplicabile su altre macchine, se non il feeling tutto particolare che contraddistingue le più raffinate produzioni Nintendo. E' di certo un gioco straordinario per intensità e inventiva, ma se fosse stato solo un ciccinino peggiore, si sarebbe probabilmente gridato allo scandalo. C'è comunque un fatto rilevante da notare: come in tutti i settori merceologici, anche quello dei videogiochi procede per mode. Così, quando uscì l'indefinibile* Tetris*, si verificò l'invasione di cloni e puzzle game che in breve tapparono ogni possibile sito. Stessa cosa per* Street Fighter*, stessa cosa per i picchiaduro poligonali. Dopo l'ultimo caso lampante, ovvero* Doom*, la nuova origine del terremoto sembra essere stata riscontrata nel fenomeno* Tomb Raider. Tomb Raider*, oltre ad essere un gioco maledettamente buono sotto tutti gli aspetti, è anche quello che si può, con una certa cognizione, definire più un'esperienza che un videogioco per quanto ottimo. Questo lo hanno detto tutte le riviste di settore del mondo e le software house hanno tenuto le orecchie aperte. I primi risultati si sono visti in* Turok*, che sebbene rimanga un clone di* Doom*, utilizza la potenza del Nintendone per creare situazioni e generare condizioni "in-game" che per ora non si sono viste altrove.* Tomb Raider *è, se sei riuscito a rimanere sveglio fin qui, il gioco che ha fatto scattare l'ennesimo meccanismo di emulazione, ma stavolta al di là delle inevitabili copie carbone. Qui quello che si cerca di ricreare è l'esperienza, l'assorbimento totale che quel gioco garantiva, e l'unico modo per farlo sta nel progettare meglio i giochi e per una volta non piegando i desideri dei programmatori alla capacità delle macchine ma viceversa, proprio in virtù di una potenza grafica/di calcolo che per adesso consente ai designer e a chi scrive il codice degli apprezzabili voli pindarici. Insomma non è più un processo di clonazione ma un ingranaggio che sta funzionando "in progress". I giochi che verranno non cercheranno solo di essere più realistici o di avere più armi. Cercheranno di convincere il giocatore che la loro esistenza vale più della classica mezz'ora di gioco e poi più, tipica di tantissimi prodotti visti finora. In questo senso* Tomb Raider *è stata una rivoluzione e se i giochi riusciranno ad espandersi in questa direzione di esperienza, parallelamente a quella di Internet (che è l'altra grande salvezza dei videogiochi a tutti gli effetti) allora potremo aspettarci cose davvero belle e anche a breve scadenza. La situazione sembra davvero promettente per chi ama giocare, e non solo contro una CPU per quanto con la grafica più bella del mondo.*

NINTENDIAMOCI (VERAMENTE) BENE/2

Caro Apecar, sono ancora quel triste figuro di Carlo Giuttari, coadiuvato per l'occasione dal mio caro amico Simone, un'anima pia che il giorno in cui ho letto le missive di quei "signori" mi ha trattenuto dallo spargere sangue innocente. Ma andiamo con ordine. Prima considerazione. Pur non ritenendomi un lord né un esponente dell'aristocrazia videoludica senatoria, credo che un po' di rispetto me lo meriti anche io. Sarai d'accordo con me quando dico che tra il dissentire da un'opinione e l'insulto c'è un abisso. Si può essere tranquillamente in disaccordo con le mie considerazioni sull'N64 anche perché non sono il Papa e quello che dico non è un dogma di fede, ma espressioni come "testa vuota" e insinuazioni sulla mia buona fede e sulla mia cognizione di causa proprio non mi sono andate giù, oltretutto da gente che non mi conosce. Capisco la polemica verso il mio pensiero, ma l'educazione è un fondamento che non deve mancare mai, per quanto la critica sia aspra. E poi nel numero di marzo è stata pubblicata una lettera di una persona che pur non trovandosi d'accordo con me ha espresso le sue opinioni con tranquillità e civiltà. Seconda considerazione. Partiamo da Franco Berardo che non mi considera neanche degno di fare domande. Io non ho detto che *Mario 64* sia difficile, è decisamente un gioco molto più complesso dei "prequel", e questo, caro il mio Franco è innegabile. Sarebbe riduttivo, come fai tu, considerare *Mario* un semplice platform in 3D, in quanto la meccanica del gioco e la tempistica nel quale si svolge sono decisamente più orientate verso l'esplorazione e l'arcade-adventure (mah, secondo me ha poco senso oggi categorizzare un gioco come si faceva una volta, ormai non si trovano più giochi in giro che siano solo platform ma ne hanno semmai degli elementi) (le definizioni però si sono evolute con i giochi, NdR). Ne è la riprova che su numerose riviste del settore è stata pubblicata la soluzione del gioco, e anche che molte persone di mia consocenza, fan sfegatate della serie dell'idraulico, non abbiano trovato nell'ultima fatica di Miyamoto l'immediatezza e la giocabiltà dei prequel, abbandonando di furia il gioco. Per quanto riguarda *Pilotwings* ti ha già risposto Apecar, comunque ho preso anche in considerazione l'eventualità che tu abbia a casa un 386 e in questo caso, si, sono d'accordo con te, anche se mi viene alla mente un certo *FA/18 Interceptor* su Amiga... Sai sono tornato ad osservare meglio il pad dell'N64 e sono giunto alla conclusione

che avevi ragione tu, questo joypad è proprio per laureati, con quei due tasti A e B che fanno proprio "teoretico" (basta iscrivere un occhio dentro la A e sembra di avere davanti ilsimbolo del Padreterno...), praticamente le prime cose che ti insegnano alle elementari. Senti Franco, la prossima volta che fai osservazioni del genere che siano almeno intelligenti (si vocifera che sul pad dell'M2 ci saranno i simboli della sommatoria e dell'integrale e del limite di N tendente ad infinito...). Passiamo a Dunk: non so in che condizione sia il tuo senso dell'umorismo, ma guarda che quando associavo i giochi dell'N64 alle primizie del Commodore scherzavo. Era per strappare un sorriso, possibile che tu non l'abbia capito ? Apecar, fai tu qualcosa per questa gente priva di gioia (seeee, proprio io che "nei giorni festivi mi sveglio già stanco..." (credit: Elettrojoyce), NdR). Riguardo all'altra questione, non sono solito entrare in un negozio di giochi e regalare al negoziante 200mila lire, per poi uscirne, quindi stai certo che *Killer Instinct Gold* l'ho visto e l'ho pure giocato e siccome non mi voglio alterare, la faccenda dei frame te la spiega il mio amico, che è puntuale e preciso... Allora, partiamo dal presupposto che io e l'amico Carlo abbiamo 22 anni e da circa 3 lustri ci occupiamo di videogiochi, ti spiego una piccola cosa : se un gioco, un'animazione o qualunque altra animazione va a 60 frame al secondo, questa è una misura della fluidità dell'applicazione e non dell'accuratezza della stessa... in parole semplici se un lottatore che si muove a 60fps ha 60 frame d'animazione, ci metterà un secondo a compiere quell'animazione che risulterà quindi particolarmente fluida. Ma se di frame ne ha 10, l'animazione sarà per forza di cose molto meno fluida. Purtroppo KIG appartiene alla seconda categoria e al di là di argomentazioni tecniche, il gioco in sé è peggio di un camion di lassativi. [...] Comunque, per dovere di cronaca, devo dire che con *Wave Race* (ottimo), *Shadow of the Empire* (più che buono) e soprattutto *Turok* (bello, bellissimo, meraviglioso) le cose sono sensibilmente migliorate. Intelligenza è anche saper modificare la propria opinione... saluti a tutti

Carlo Giuttari e Simone Cicconi Huelsbeck

PS : non la tagliare, ti prego (e voi scrivete di meno, fetecchioni! NdR)

Va bene, tutti avete replicato a tutti, adesso però datevi una calmata e non vi accaldate ulteriormente che già il barometro piange. Questi spargimenti sangue epistolare ci hanno un po' stuccato e quindi vi invitiamo, conoscendovi, a troncare qua : non ci invadete la cassetta della posta con ulteriori strascichi di questa polemica a meno che non pensiate che il vostro parere sulla querelle sia fondamentale... e con questa frase, abbiamo praticamente dato il via ad una sepoltura epistolare. E vabbè, se così deve essere, che sia. Inutile opporsi al destino ingrato.

LETTERA A CUI E' MOLTO DIFFICILE RISPONDERE

Dear Ape, in uno degli ultimi numeri scrivi più o meno "cosa può una piccola Ape contro un carrarmato?". Ti assicuro che per una persona pensante (ce ne sono poche e purtroppo nessuno sa come ci si diventa, credo che la cultura, quella vera ed esente da pregiudizi, abbia un suo ruolo anche se probabilmente non è il FATTORE determinante) la lettura dell'Apposta, da quando ci scrivi tu, è un modo per "crescere" intellettualmente, per imparare non tanto a "pensare" e a "capire" (chi non lo sa fare continuerà purtroppo a non farlo) ma a "pensare liberamente" ed essere liberi col pensiero. A valutare ogni cosa in tutti i suoi aspetti, con buon senso, sagacia e intelligenza... l'Apposta per me è stata e sarà, finché ci scrivi tu, una finestra veramente aperta su un mondo, quello dei VG, ma anche, ed è più importante, SUL mondo, che qualcuno non vuole e qualcun altro non può farci conoscere in tutti i suoi aspetti. In poche parole sei quello che, per quanto ti è possibile, dici quelle cose che "normalmente" (brutta parola vero? Tu che ne pensi?) (100% d'accordo NdR) nessuno degli altri dice...e come tu stesso hai più volte detto, i Videogiochi sono ormai un mercato di massa (purtroppo) (sicuro del "purtroppo"? NdR) e la logica conseguenza è che si producono di più di quei tipi di giochi che la maggioranza dei videogamers preferisce... A questo punto, voglio farti due questions : perché "i più" preferiscono i picchiaduro e più in generale tutti quei giochi in cui non si richiede l'utilizzo di materia grigia ? Perché tra capolavori e buoni giochi la gente, in termini di acquisto, non fa molta differenza? Personalmente il mio genere di giochi preferito è il genere dei "capolavori" e credo sia così anche per te, se la frase che scrivesti nell'Apposta di qualche tempo fa era sicera :"io Mortal Kombat non ce l'ho e non ce l'avrò mai". Continua così. Ciao.

Fabio Fodera'

Graz per tutti i complimenti, ma ti assicuro che mi sopravvaluti. Se questa rubrica è per te un modo per crescere intellettualmente devi ringraziare, più che me, chi imbottiglia lo Schioppettino e il Franconia che più di una Apposta hanno saputo ispirare. Giuro, e aggiungo che se vedi tutte le cose che dici nell'Apposta, hai bisogno anche tu di assaggiare qualche goccia ogni tanto....no, davvero, a parte tutto, grazie per le tue parole, mi mettono in imbarazzo e giustificano il titolo che ho dato alla tua lettera. Semplicemente, cerco di campare con quello che scrivo e per campare bene è indispensabile una dignità personale che personalmente mantengo cercando di passarvi più input e informazioni possibile. Tutto qui.Detto questo, confermo la validità dell'ultima frase citata, però solo nelle intenzioni. Una copia di qualche Mortal Kombat *da qualche parte nel mio maniero ci sarà pure arrivata per mano e idea di qualche importatore/distributore, non certo per mia richiesta. Detto questo confermo anche il titolo. Come è vero che anche il mio genere ideale sia quello dei "capolavori", è anche vero che non so perché la gente non compri molto i giochi in cui si usa il cervello, ma non ne sono convinto :* Tomb Raider *ha venduto in Italia uno sfracello di copie, roba da corsa all'oro per intenderci, e il mercato delle avventure è in ottima salute. L'attesa per* Resident Evil 2 *ad esempio è parossistica. Vabbè che ci sono sangue e budella, ma non è certo uno sparatutto, o quantomeno non è solo uno sparatutto.*
Molto più facile, invece, rispondere alla tua domanda sul perché la gente non sa sempre scegliere tra capolavori e buoni giochi: ovviamente, perché non leggono Game Powza..

BOTTA E RISPOSTA blues

Leggetevela piano questa pagina di domande, che questo mese ce ne sono solo 64 (di pagine, mica di domande). Speriamo che da Luglio le cose prendano una piega diversa.

Carissimo motoape, perché non inventano un apparecchio per convertire i soldi vinti in the *Need for Speed* in soldi veri?

Simone Melodia
Palermo [PA]

Esiste. Si chiama "conto bancario della Electronic Arts". Tu sei uno dei principali sviluppatori e non lo sapevi, scommetto.

Ciao Ape. So Parp, molto parp, pure troppo. E siccome che so' Parp te faccio 'na domanda Parp. E' vero che in *Reloaded* per Ps-X c'è molto sangue e m...a ?

Lucio

Sangue in abbondanza. L'altro ingrediente è ampiamente rintracciabile nella realizzazzione complessiva del gioco in questione. Pure troppo.

Ci sarà o no una conversione di *GP2* per N64 ?

Ignoto lettore di Trezza

Tutto lascerebbe presumere di no, anche se non si può mai dire. Effettivamente il lancio dell'N64 sul mercato europeo non è stato quell'esplosione di tripudio che in molti preventivavano. Un gioco tipicamente "europeo" come GP2 a questo punto trova delle difficoltà evidenti nell'essere convertito. Quante simulazioni giapponesi avete giocato finora?

Caro tre ruote più una Quando uscirà *Perfect Striker* in versione PAL ?

Emanuel

Dovrebbe essere fuori al massimo entro un mese, salvo complicazioni renali del distributore.

Fantastica redazione, sono un fortunato possessore di Nintendo 64 . Nintendo ha un sito Internet ?

Io Sputnik

Ce l'ha, ed è sempre affollatissimo, quindi abbastanza lento, a qualsiasi maledetta ora. Lo trovi a http://www.nintendo.com, ma puoi anche provare a rivolgerti a siti non ufficiali se quello che cerci sono informazioni.

Per evitare di sprecare busta e francobollo, si può sapere quando bisogna spedirvi delle lettere? All'inizio del mese, a metà oppure alla fine?

Marco Guarnuccio.

Devi spedire la tua lettera quando ti senti veramente dentro come un desiderio che dice "dai spediscila, dai spediscila". Tanto ne arrivano a valanghe ed è normale che passino anche un paio di mesi da quando la spedisci a quando la vedi pubblicata. Sempre SE la vedi pubblicata, ma lì è una questione di impegno, di olio di gomito, lavorate sodo e vedrete che avrete uno spazio. La concorrenza degli altri lettori è mortale e spietata, dateci dentro.

Caro Apecar, volevamo chiederti questo : come lo battiamo Boba Fet quando sale sul suo ferro da stiro in *Strabic Wars* per N64? ciao.

Angelo e Armando

Voi ciavete grossa crisi e state vivendo ore dramatoco. Indubbiamente.

Cari amici di Game Power, è meglio un Ninetndo 64 o una PS-X ?

L'ennesimo senza nome

Tecnicamente, un N64 straccia la Playstation a occhi chiusi. Per quanto riguarda scelta e qualità media dei giochi succede esattamente l'opposto.

Caro supermegaextralarge Apecarrozziere, sto morendo, ho la veneranda età di 13 anni...quando potrò mettere le mani su *Resident Evil 2*?

Fox Mulder

Nel giro di un mesetto, mese più mese meno.

Ciao Tiz. Avendo già una psx mi consigli di spupazzarmi 'sto 64 o no? Sono indeciso... (tieni presente che mi costerebbe 450 carte da mille!) E i giochi? Siamo sicuri che non deluderanno? Tu che faresti?

byee 'n tencs, FISH

Tieni presente invece che ti costerebbe 299 carte da mille. Te come la vedi ? Non lo compri ? Lo compri ? La seconda che hai detto. A meno che tu non voglia spendere 2 teste e mezzo su un PiCio con schedina 3dfx. Se hai già un PC (facciamo almeno un P120) con l'N64 a 300 carte e una 3dfx a circa 350, la scelta si fa più ardua. Io personalmente, avendo un sacco di soldi, prenderei l'N64 adesso e la scheda più potente che c'è tra un anno. Non avendo un sacco di soldi marcirei nel dubbio come te.

LA DOMANDA PIÙ FONDATA DEL MESE È:

È vero che Random si chiama così perchè nei suoi editoriali mette le virgole a caso?

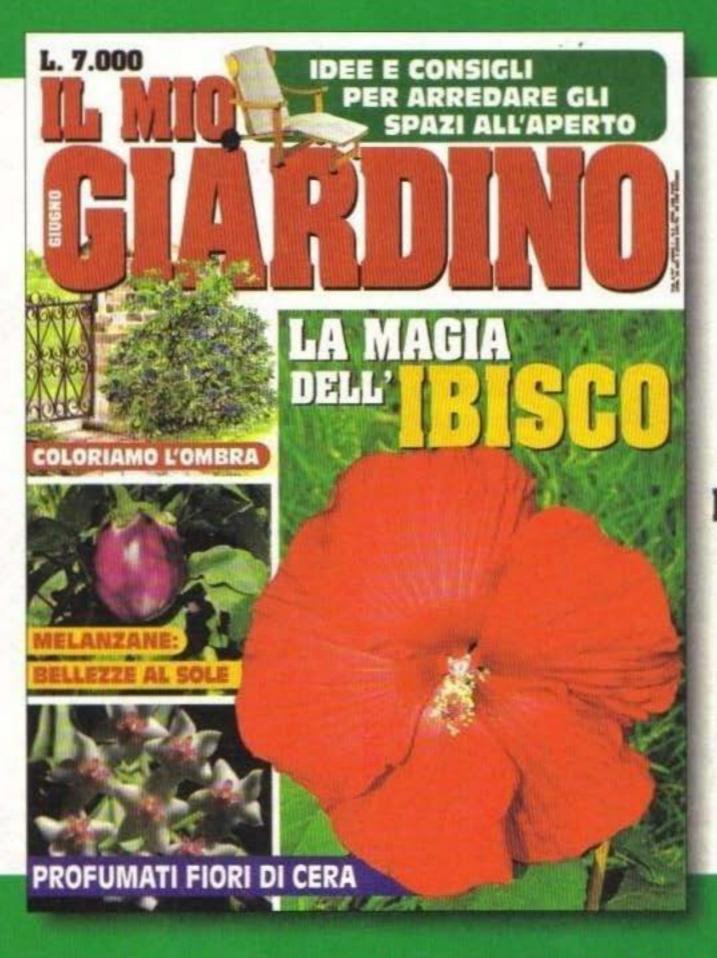
Alberto Alvisi

http://www.oldgamesitalia.net/

IN EDICOLA C'E' UNA NUOVA RIVISTA PER TE

TRUCCHI E SEGRETI PER AVERE UN BALCONE TROPICALE

MELE E LAMPONI NEL NOSTRO TERRAZZO

I LAVORI DEL MESE DI GIUGNO

ORA E' IL MOMENTO DI PIANTARE LA CAMOMILLA

COME TRASFORMARE IL TERRAZZO IN UN ROMANTICO RIFUGIO

LA MERAVIGLIA DI UN PINO IN GIARDINO

LEGGILA, LE TUE PIANTE TE NE SARANNO GRATE PER SEMPRE

IL MIO CASTELLO EDITORE - TEL. 02-6713121

http://www.oldgamesitalia.net/

Pag. 17

Modem & DD.
SOGNO O REALTÀ?
Pare confermata la voce riguardo al modem che dovrebbe affiancare il nuovo supporto ottico.

Addio alle armi.
NIENTE SYNDICATE
La Bullfrog ha ufficialmente rinunciato a convertire *Syndicate Wars* per la console Sega.

Pag. 18

LE PRIME DICHIARAZIONI DELLE PARTI IN CAUSA ALIMENTANO IL FUOCO DELLA POLEMICA

SALDI ESTIVI

Nell'ormai lontano 1993 si spargeva in tutto il mondo la notizia che la Nintendo era al lavoro su una nuova console, una macchina che avrebbe spazzato via prepotentemente qualsiasi avversario. "Project Reality", (questo il nome con cui venne identificata a lungo la console) "cambierà radicalmente il modo di giocare di tutti i videogiocatori" esclamava entusiasta Peter Main, presidente della Nintendo of America.
I punti cardine su cui puntava la grande N erano principalmente due: la potenza della console e il prezzo. Mentre infatti Saturn e PlayStation sarebbero costate sui 500 dollari, dollaro più, dollaro meno, nel paese dello zio Sam, la rivoluzione Nintendo sarebbe stata proposta a meno di 250 dollari. Incredibile? È quanto hanno pensato molti prima di assistere al lancio del Nintendo 64 in America lo scorso autunno.
Le promesse, più o meno, sono state mantenute tutte, la potenza c'era (anche se non è bastata a eliminare i concorrenti Sega e Sony) e il prezzo pure. Anche in Europa la Nintendo è stata di parola e, quando il 1 marzo la console è arrivata negli scaffali del vecchio continente, il prezzo era piuttosto contenuto. In Italia, come saprete, era di 400 mila lire circa (contro le 750.000 della PlayStation e le 900.000 del Saturn, al momento del lancio in Italia).
Chi avrebbe mai detto che solo due mesi dopo la GIG avrebbe deciso di ridurre ulteriormente il prezzo del Nintendo 64? Probabilmente nessuno. Così ci siamo ritrovati da un giorno all'altro con PlayStation, Saturn e Nintendo 64 a sole 299.000 lire, .
I motivi alla base di tale scelta sono molteplici. Innanzitutto bisogna ammettere che le vendite del N64 in Italia, finora, non sono andate così forte come si aspettava la GIG. Se, da una parte, la colpa è anche della Nintendo, rea di aver fornito pochissime macchine alla GIG, dall'altra sono state molte le persone che hanno preferito usufruire nello stesso periodo del ribassamento di prezzo della PlayStation. La promozione della Sony è stata tanto efficace che i già pochi Nintendo 64, presenti nei negozi italiani, sono andati invenduti, ma si tratta di voci ufficiose. Di fronte a una situazione del genere i vertici della GIG non sono rimasti impassibili, hanno deciso quindi di ribassare il prezzo fino a 299.000 lire, grande mossa e, come al solito, i veri vincitori tra i due litiganti (Sony Vs. Nintendo) saremo noi utenti. Non sarebbe sbagliato, però, addurre la riduzione del costo anche al problema delle vendite d'importazione. Contemporaneamente al lancio del Nintendo 64 PAL in Italia, infatti, i negozi specializzati ribassavano il prezzo delle versioni americane della macchina fino a fargli raggiungere le 350.000 circa. Per far fronte anche a questa situazione la GIG avrebbe adottato questo inaspettato ribassamento.
Ora la situazione inizia a scaldarsi sul serio. Se qualcuno aveva delle riserve nel comprare il Nintendo 64 perché troppo costoso e ancora poco supportato, deve adesso iniziare a rivedere la sua posizione. Se è vero che la PlayStation può disporre di una quantità (qualità) di titoli non indifferente, è anche vero che Nintendo è da sempre sinonimo di garanzia e qualità. Il Nintendo 64 rimane l'unica console su cui è possibile provare *Mario 64* (un'esperienza più che un gioco), i futuri *Zelda* e *Yoshi's Island 64*. Senza dimenticare l'imminente uscita di *Starfox 64* che si preannuncia veramente massiccio e la versione PAL della miglior simulazione di calcio, *Perfect Striker* (che naturalmente ritroveremo con il nome di *International Superstar Soccer 64*) altri ottimi titoli già presenti, come *Wave Race* e *Shadow of the Empire*. Relegato un po' in un angolo, invece, assiste quasi inerme il Saturn. La Sega, fortunatamente, è da sempre seguita da un foltissimo gruppo di affezionati che seguono fedelmente la mamma di *Sonic*, perché capace di offrire ai propri utenti tutte le conversioni dei più famosi coin-op della stessa Sega. D'altronde questo può essere tanto un pregio quanto un limite, ma sono, naturalmente, solo punti di vista e probabilmente adesso che tutte e tre le console si trovano allo stesso prezzo, qualcuno non disdegnerà nemmeno il Saturn.
Ormai la scelta è veramente nelle mani di tutti i videogiocatori italiani, che, senza dover rapportare il prezzo di una o dell'altra console, devono solo decidere se seguire le orme di chi ha scelto l'ormai affermata macchina della Sony, affidarsi al reparto arcade del Saturn oppure confermare la fiducia alla Nintendo, da sempre casa di riferimento per l'andamento del mercato videoludico e produttrice dei migliori giochi degli ultimi dieci anni.

• Zave

299.000

ADATTATORE S-VHS PER NINTENDO 64

Se non siete completamente soddisfatti dalla qualità video del vostro Nintendo 64, è arrivata la soluzione dei vostri problemi, sempre che abbiate un televisore provvisto di un'entrata S-VHS. Nei migliori negozi specializzati è in vendita il cavo Pro S-Terminal, prodotto dalla Naki, che permette di collegare il Nintendone alla presa S-VHS del vostro TV. Il risultato, in termini di qualità video e definizione, sono senza dubbio eccellenti, perché la presa S-VHS evita i disturbi dovuti alle interferenze che affligano le normali prese RF.

Notizie dal MONDO

ZELDA 64 ANCORA RINVIATO

LE AVVENTURE DI LINK USCIRANNO PRIMA SU CARTUCCIA

Il lancio probabilmente per questo Natale in Giappone

È stato annunciato ufficialmente che l'uscita di *Zelda 64*, il Gioco di Ruolo che viene già riconosciuto come l'ennesima killer application per il Nintendo 64, per 64DD, è stato nuovamente rinviato. Questo significa che, con ogni probabilità, il gioco si renderà disponibile a quasi un anno di distanza dalla versione su cartuccia, tenendo presente che quest'ultima versione sarà disponibile per Natale, l'attesa per *Zelda* su 64DD sarà molto, ma molto lunga.
Come succede sempre, alla Nintendo non hanno voluto dare delle spiegazioni sui motivi del ritardo, ma, presumibilmente, non è difficile credere che la causa principale sia quella di mostrare al meglio le capacità del nuovo supporto e, tra le altre cose, sfruttare quelle che potranno essere le potenzialità dell'utilizzo del modem, come si accenna qui a fianco.
Le caratteristiche del gioco sono comunque strabilianti, garantendo, almeno per quanto se ne può sapere a tutt'oggi, un mondo più ampio di quello di *Super Mario 64* e la possibilità di interagire con i mostri e gli altri personaggi in modo ben più attivo.
Non si conoscono ancora le differenze tra le due versioni ma c'è da credere che saranno fondamentali, appena sapremo qualcosa ve lo comunicheremo.

INTERNET SI PREPARA A RICEVERE LA NINTENDO

IL 64DD SARÀ ANCHE MODEM

Il nuovo Add On del N64 permetterà di giocare in multiplayer via Rete

Che la Nintendo fosse già sulla Rete, lo sappiamo ormai tutti. Come ogni casa produttrice di hardware elettronico e di software, possiede un sito su internet in cui comunicare le ultime novità a chiunque si colleghi.
La vera novità, per altro già annunciata, sta nel fatto che quando verrà messo in commercio il 64DD, il supporto ottico per Nintendo 64, i suoi possessori potranno sfidarsi tra loro via modem, dando vità ad appassionanti sfide in multi player. La conferma a quanto sopra è arrivata direttamente dal Presidente della Nintendo Hiroshi Yamauchi, "il 64DD permetterà ai giocatori di rimpiazzare i personaggi originali dei loro giochi con dei nuovi "scaricati" via modem," ha detto il boss della grande N.
Questo spiega perché la Nintendo ha deciso di usare delle cartucce su cui è possibile salvare dati, come personaggi o nuovi livelli di un gioco, piuttosto che dei CD che non l'avrebbero permesso. Anche se informazioni particolareggiate non sono state fornite, ciò non toglie che le prospettive per i videogiocatori siano decisamente allettanti. I possessori di Nintendo 64 potranno sfruttare la loro macchina per giocare nello stesso modo in cui i possessori di PC fanno ormai da anni. Ancora non si sa se il modem sarà parte integrante del 64DD o se, cosa molto più probabile, verrà venduto separatamente. In Giappone sembra che l'Add On arriverà per Natale, in Europa il 1998 dovrebbe essere la data più probabile.

SCOPPIA LA MANIA DEL CUCCIOLO ELETTRONICO

I giornali e le televisioni nazionali ne avevano già dato ampio risalto, screditandola come una mania tipicamente giapponese, ma da qualche settimana anche in Italia la moda del cucciolo elettronico sembra essere esplosa. Dopo Tamagochi (il piccolo pulcino della Giochi Preziosi), dalla Newel di Milano arriva Nekotcha, e questa volta si tratta di un gatto. Come molti di voi sapranno, chiamare gioco questa moda può sembrare riduttivo, in quanto bisogna seguire il proprio cucciolo in tempo reale mentre cresce e diventa adulto. Tra i compiti del padrone virtuale c'è quello di nutrire, curare, far giocare e coccolare il proprio animaletto. Per maggiori informazioni telefonare allo 02/66555340.

SINERGIE TRA SONY E RARE

LA SONY STA PER SOFFIARE LA RARE ALLA NINTENDO?

La creazione di una nuova società per sviluppare titoli per PlayStation preoccupa la Nintendo

La Rare, società inglese di software che ha sviluppato, per la Nintendo, titoli di punta del calibro di *Donkey Kong Country*, *Killer Instinct* e il prossimo *Goldeneye* per N64, ha creato una nuova società chiamata Eighth Wonder (che non ha niente a che fare con il gruppo pop degli anni ottanta, capitanato da Patsy Kensit), grazie anche al cospicuo aiuto finanziario della Sony. In cambio, la società della PlayStation ha acquisito il diritto di pubblicare i primi tre titoli sviluppati dalla Eighth Wonder per la macchina della Sony e un'opzione sui tre successivi. Non si sa ancora nulla di preciso sul genere e le caratteristiche dei giochi in sviluppo, ma pare che dovrebbero vedere la luce per la prima metà del prossimo anno.

Logicamente questa defezione non fa altro che preoccupare la Nintendo, che possiede il 25% della Rare, soprattutto per la fuoriuscita di elementi umani che, fino a ora, avevano sviluppato titoli esclusivamente per le macchine della grande N. Il fatto che sia stata creata una nuova società non significa che il Know How della Rare non venga messo a disposizione dei titoli sviluppati per PlayStation...

SYNDICATE WARS: ELIMINATO!

LA BULLFROG RINUNCIA ALLA CONVERSIONE PER SATURN

Il gioco strategico dei creatori di *Populous* non avrà una versione Sega

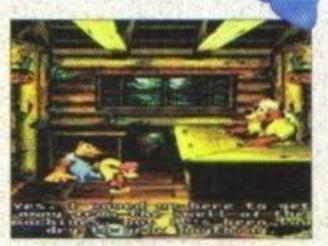
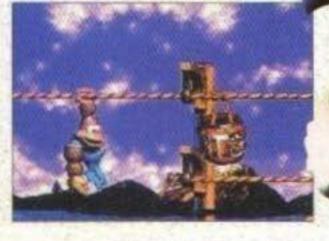
La Bullfrog, casa di software estremamente attiva e vera e propria creatrice di piccoli capolavori videoludici, ha deciso di abbandonare il progetto della realizzazione di una versione per Saturn del loro ultimo hit *Syndicate Wars*. I motivi dell'eliminazione del progetto, anche se molti maligni potrebbero insinuare che la causa risieda nelle limitate capacità della macchina, sono legati al fatto che, da una stima realizzata dalla stessa Bullfrog, pare che le vendite previste sarebbero state così basse da non giustificare l'investimento necessario per sviluppare la versione per il 32 bit della Sega. Come ha confermato Les Edgar, portavoce della software house inglese, "La cancellazione di un progetto già avviato non è una cosa che la Bullfrog è abituata a fare, ma le nostre previsioni ci hanno sconsigliato di proseguire nella realizzazione del gioco."

NUOVE INDISCREZIONI SULLA NUOVA MACCHINA DELLA SEGA

L'EREDE DEL SATURN

La Black Belt prende forma

Partendo dal presupposto che, come abbiamo già avuto modo di scrivere, la nuova macchina della Sega si avvarrà delle potenzialità della 3Dfx, chipset che sta già facendo girare la testa ai fortunati possessori di PC che l'hanno acquistato, grazie alla velocità con cui fa girare una miriade di poligoni, ciò che ancora non avevamo detto è che, pare, la CPU della macchina della Nuova "Nuova" Generazione della Sega, avrà un'architettura che si rifà molto da vicino a quella del Power PC. Stando alle indiscrezioni di alcuni sviluppatori, a cui le caratteristiche della nuova console a 64 bit della Sega sono state rivelate in anteprima, la macchina dovrebbe avere 16 MB di RAM generale e da 2 a 8 MB per la sola gestione delle texture. I primi giochi che si renderanno disponibili dovrebbero essere (il condizionale è d'obbligo) *Virtua Fighter 3*, un gioco di calcio (forse *Virtua Striker 2*?) e un gioco di pallacanestro.

http://www.oldgamesitalia.net/

L'E3 DI ATLANTA, L'EVENTO DELL'ANNO?

Tra il 19 e il 21 giugno, si svolgerà ad Atlanta l'Entertainment Electronic Expo, meglio conosciuto come E3. Si tratta della più grande fiera di settore americana, che, negli anni precedenti, ha visto la presentazione di macchine che hanno fatto, nel bene o nel male, la storia dei videogiochi, dal 3D0 al Jaguar, dalla PlayStation al Nintendo 64. Si sperava che il 64DD venisse presentato, quanto meno al mercato americano, proprio in occasione dell'E3 di quest'anno, ma era una speranza vana...

Novità GIOCHI

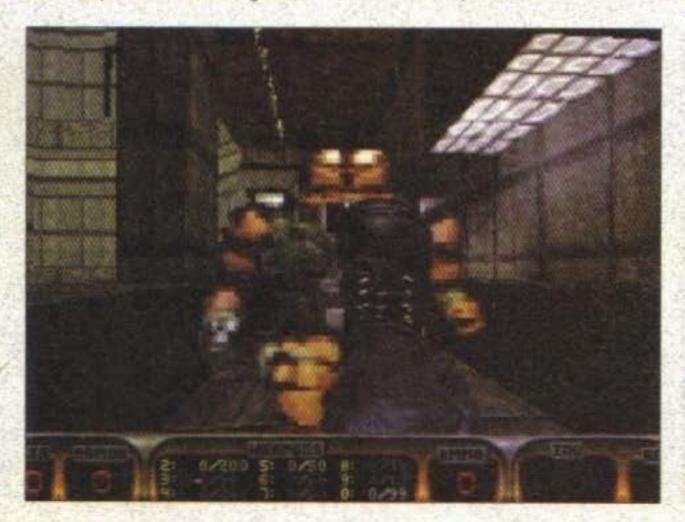
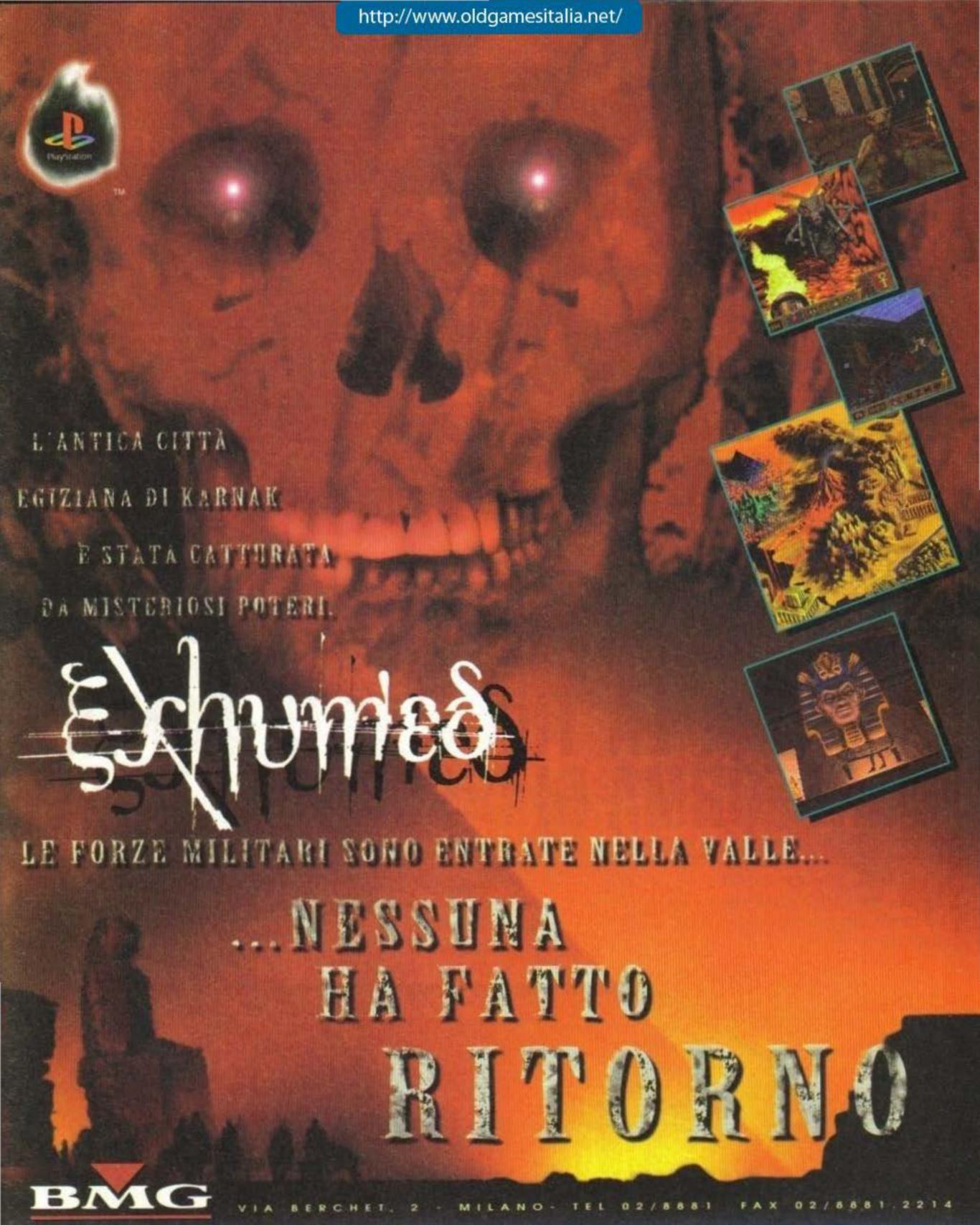
DUKE NUKEM 3D
SATURN • EIDOS

Chi aveva passato notti insonni sparacchiando a destra e a manca agli infidi mostri di Doom, non può che accogliere con somma gioa la notizia della prossima uscita di un ennesimo sparatutto in 3D, forse ancora più violento del capostipite, per la macchina della Sega.

Duke Nukem 3D, forte del successo riportato su PC, si appresta a fare la sua comparsa anche su Saturn. Come abbiamo già scritto qualche mese fa, la Lobotomy, la casa di software che si è accollata l'onore e l'onere della conversione, prevede di terminare il gioco per il prossimo settembre. Tutte le caratteristiche che hanno caratterizzato la versione per computer sono state mantenute, a differenza della possibilità di giocare in alta risoluzione.

Uno dei punti di forza del gioco, oltre all'azione frenetica, risiede nell'assurdità della trama. Basti pensare che, nel primo livello ci si ritroverà a spazzar via alieni mutanti all'interno di un cinema a luci rosse, con tanto di locandine pubblicitarie. In ogni caso, sembra proprio che la politica software della Sega sia quanto mai aggressiva, non solo per la qualità dei titoli che sono in previsione, ma anche per il tipo di giochi che verranno immessi sul mercato prima della fine dell' anno. Oltre a *Duke Nukem 3D*, infatti, è in progetto, a quanto pare più che mai avanzato, la realizzazione di *Quake*, altra pietra miliare degli sparatutto in prima persona. Tornando sul discorso più propriamente legato a *Duke Nukem*, gli effetti di luce, nella versione per Saturn sono davvero impressionanti. Inoltre, un altro punto nettamente a favore del gioco è l'utilizzo dello stesso motore grafico che ha reso *Exhumed* uno dei più fluidi sparatutto per console. In ogni caso, dopo quello che abbiamo visto, sembra proprio che anche i possessori di Saturn, per quanto bistrattati, tra breve potranno avere tra le mani un gioco di tutto rispetto, che, tra l'altro, uscirà prima per la console Sega che per ogni altra console. Un motivo in più per il quale i fan della PlayStation dovranno, forse solo per pochi mesi, invidiare i lor più acerrimi "nemici".

Le armi, in primo piano, sono state realizzate in maniera davvero fantastica. Chiaramente, non ci si poteva aspettare l'alta risoluzione anche per i fondali...

Nella migliore tradizione degli sparatutto in 3D: sangue come se piovesse.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA SONY SEGUE L'EVENTO STREETBALL 1997

Come negli anni passati l'Adidas organizza il torneo Streetball Challange. Nato dal basket 3 contro 3 come parte principale di un programma avviato dalla stessa Adidas nel 1991, questo evento sportivo raggiunge l'intero universo giovanile. Leader Distribuzione e Sony Italia, sono due dei partner, oltre a Coca Cola, Nestlé, Citroën, Omnitel, e IBM, della manifestazione. Tra l'altro, la Sony Computer Entertainment (Italy) sarà la madrina di un nuovo gioco. Sony PlayStation Soccer Jam è il torneo di calcetto, 3 contro 3, che avrà a disposizione sei diversi campi di gioco, a cui si aggiungeranno quelli dei videogiochi sportivi che Sony metterà a disposizione del pubblico. Per informazioni 06/6990130.

AZEL: PANZER DRAGOON RPG

SATURN • SEGA

Anche se i primi due episodi della saga di *Panzer Dragoon* possono non aver soddisfatto la maggior parte dei giocatori, l'uscita di un Gioco di Ruolo, che riprende lo spirito e i personaggi del gioco originale è una boccata d'aria nuova per tutti.

Ancora non è dato di sapere in che modo si svilupperà il modo di gioco (alla *Zelda* piuttosto che alla *Final Fantasy*), però sembra che il cucciolo di drago, che seguirà il giocatore nella sua avventura, reagirà a seconda di come verrà trattato durante il gioco, quindi l'essere poco gentili con lui, tenete presente che avete sempre a che fare con un drago, non porterà a risultati soddisfacienti. Senza dubbio la sigla di *Panzer Dragoon* avvicinerà molti giocatori a questo titolo, il fatto che si tratti di un GdR farà il resto...

RESIDENT EVIL

SATURN • VIRGIN

In seguito al successo, che definire tale è sin poco, che il gioco della Capcom ha suscitato in versione PlayStation, la software house giapponese non ha esitato a realizzare la versione per PC e, c'era d'aspettarselo, per Saturn. In attesa di una probabile conversione (o revisione) per Nintendo 64, le prime foto del gioco per la console della Sega lasciano a bocca aperta. Naturalmente, non sono state apportate modifiche alla trama (e per quale motivo avrebbero dovuto farlo?), e il senso claustrofobico del gioco è rimasto invariato. Se a tutto questo aggiungete un'ottima giocabilità, e un avventura capace di catturare lo spirito dei più incalliti videogiocatori, ci vuole poco a capire che anche questa versione per Saturn si rivelerà un successo, in attesa del seguito, previsto per il prossimo anno...

 http://www.oldgamesitalia.net/

La rivista tutta MAC piu' famosa in Europa da oggi anche in edizione italiana

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* **02 / 29524256 consegne rapide con corriere** da 16.000 a 23.000 lire, credit card

negozi

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano quartiere Prati

MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

Nuovo a PAVIA
PERGIOCO Point®
In corso CAIROLI 26/D a 50 mt. dalle Torri Medievali

New TAMAGOTCHI 29.900

Console solo originali !

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO ONLY	189.900

Accessori SUPER NINTENDO

cavo,adattatore,convertitore, pad

SUPER GAME BOY	69.900
CAVO SCART STEREO A/V	29.900
CONVERTER SUPER FX	29.900
CONTROLLER	34.900
SPRINT PAD SN	29.900
TERMINATOR PRO	19.900

Giochi SUPER NINTENDO

arcade

BATTLECLASH	59.900
BIG SKY TROOPER	49.900
BUGS BUNNY Rabbit Rampage	119.900
DIDDY KONG QUEST D. Kong 2	99.900
DIXIE KONG Donkey Kong 3	129.900
DONALD IN MAUI MALLARD	119.900
DONKEY KONG COUNTRY	119.900
EARTHWORM JIM	99.900
F-ZERO	49.900
GHOUL PATROL	69.900
HEBEREKE'S POPOON	49.900
KILLER INSTINCT	49.900
KIRBY'S FUN PACK	99.900
MR. DO!	54.900
PINOCCHIO	119.900
PUZZLE BOBBLE	99.900
SECRET OF EVERMORE	119.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	119.900
SUPER GHOULS'N GHOSTS	79.900
SUPER MARIO ALL STARS	69.900
SUPER MARIO KART	79.900
SUPER MARIO WORLD	59.900
TETRIS & DR. MARIO	59.900
TINTIN 2 Il Tempio del Sole	114.900
TINTIN IN TIBET	99.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	119.900
YOSHI'S ISLAND Mario 2	114.900

avventure

BREATH OF FIRE 2	129.900
TERRANIGMA	119.900

sport

F1 POLE POSITION 2	119.900
FIFA '97	109.900
NBA '97	109.900
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	109.900
SUPER HOCKEY	49.900
SUPER TENNIS	49.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	129.900
WINTER GOLD	119.900

MEGADRIVE

Accessori MEGADRIVE

cavo

CAVO SCART MEGADRIVE	19.900

pad

CHALLENGER PRO	19.900
CHALLENGER SUPER JOYPAD	19.900
MEGAPAD	29.900

Giochi MEGADRIVE

arcade

BATMAN FOREVER	69.900
DONALD IN MAUI MALLARD	59.900
GENERAL CHAOS	59.900
JAMES POND II	59.900
MICKEYMANIA	54.900
MICROMACHINES MILITARY	99.900
PINOCCHIO	99.900
POCAHONTAS	109.900
SONIC & KNUCKLES	58.900
SONIC 3D	109.900
SUPER SKIDMARKS	59.900
TINTIN IN TIBET	99.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	84.900
VIRTUA FIGHTER 2	114.900
WORMS	99.900

avventura

THE LAWNMOWER MAN	39.900

sport

FIFA '97	99.900
MADDEN NFL '97	99.900
NBA '97	99.900
NBA JAM	44.900
NBA LIVE '96	59.900
NHL HOCKEY '96	59.900
PETE SAMPRAS TENNIS	54.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	99.900

GAME BOY

GAME BOY	89.900
GAME BOY POCKET	109.900
ALIMENTATORE GB POCKET	49.900

Giochi GAME BOY

arcade

ALLEYWAY	29.900
BATMAN	59.900
DONKEY KONG	49.900
DONKEY KONG LAND	49.900
DONKEY KONG LAND 2	59.900
DUCK TALES 2	49.900
GARGOYLE'S QUEST	59.900
I PUFFI Travel the World	59.900
IL GOBBO DI NOTRE DAME	69.900
KILLER INSTINCT	39.900
KING OF FIGHTERS '95	64.900
LOONEY TUNES	54.900
MARIO & YOSHI	29.900
MOLEMANIA	49.900
MORTAL KOMBAT 2	49.900
MORTAL KOMBAT 3	69.900
PINOCCHIO	69.900
POCAHONTAS	69.900
STREET FIGHTER 2	49.900
STREET RACER	54.900
SUPER BATTLE TANK	39.900
SUPER HUNCHBACK QUASIMODO	74.900
SUPER MARIO LAND	29.900
SUPER MARIO LAND 2	49.900
SUPER MARIO LAND 3 Warioland	49.900
SUPER RETURN OF JEDI	79.900
TETRIS	29.900
TETRIS ATTACK	44.900
TOY STORY	59.900

giochi di società

4 IN 1 FUNPACK	49.900
4 IN 1 FUNPACK VOLUME II	49.900

avventura

ZELDA Link's Awakening	39.900

sport

BASEBALL	29.900
BIG HURT BASEBALL	59.900
F1 POLE POSITION	64.900
FERRARI GRAND PRIX	49.900
FIFA '97	64.900
FIFA SOCCER '96	49.900
GOLF KONAMI	59.900
MADDEN NFL '96	59.900
NBA ALL STARS	59.900
RIDDICK BOWE BOXING	69.900
SENSIBLE SOCCER	49.900
SOCCER	59.900
SUNSOFT GRAND PRIX	49.900
TRACK & FIELD	59.900

SATURN

SATURN	299.000

Accessori SATURN

adattatore,cavi,convertitore,ecc.

ADATTATORE UNIVERSALE	49.900
CAVO SCART SATURN	21.900
EXTENSION CABLE x SATURN	15.900
EXTENSION CABLE x SATURN	19.900
CAVO PAL x SATURN	56.900
UNIVERSAL GAME ADAPTOR	39.900
PHOTO CD OPERATING SYS.	59.900

joystick

JOYSTICK SALA GIOCHI	229.000
VIRTUA STICK	119.900

pad

CONTROL PAD ORIGINALE	59.900
EXPLORER SUPER JOYPAD	24.900
INFRARED CONTROL PAD	119.900
JOYPAD ST-2	29.900
JOYPAD ST-4	44.900
TERMINATOR	44.900
VOYAGER	49.900

pistola

ENFORCER PISTOLA x SATURN	59.900

schede di memoria

MEMORY CARD SATURN	99.900
MEMORY CARD SATURN 16x	119.900

volanti e pedaliere

ARCADE RACER	129.900
MAD CATZ VOLANTE SATURN	129.900
VOLANTE VRF-1	129.900

Giochi SATURN

arcade

ALIEN TRILOGY	89.900
AREA 51	94.900
BLAST CHAMBER	94.900
BLAZING DRAGONS	79.900
BUBBLE BOBBLE	64.900
BUST A-MOVE 2	69.900
CASPER	99.900
CHAOS CONTROL	69.900
CRIMEWAVE	99.900
CRUSADER NO REMORSE	94.900
DARIUS II	59.900
DAYTONA USA	54.900
DAYTONA USA Championship	59.900
DIE HARD TRILOGY	89.900
DOOM-FINAL DOOM	94.900
FIGHTING VIPERS	89.900
HARDCORE 4x4	84.900
HEXEN	94.900
JEWEL OF THE ORACLE	89.900
LOADED	69.900
MANXT TT SUPERBIKES	99.900
MASS DESTRUCTION	94.900
NIGHTS	59.900
RAYMAN	69.900
SEGA RALLY	59.900
SKELETON WARRIORS	59.900
SONIC 3D	109.900
SOVIET STRIKE	89.900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	89.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	99.900
STREET RACER	69.900
THE CROW City of Angels	94.900
THREE DIRTY DWARVES	99.900
TOMB RAIDER	99.900
TOSHINDEN URA	89.900
TUNNEL B1	79.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	89.900
VIRTUA COP 2	99.900
VIRTUA COP II + PISTOLA	119.900
VIRTUA FIGHTER 2	59.900
VIRTUAL ON	99.900

avventure

DARK SAVIOR	99.900
DRAGONHEART	94.900
STORY OF THOR 2	59.900
TORICO	99.900

sport

ANDRETTI RACING	94.900
EURO '96	69.900
FIFA '97	94.900
FIFA SOCCER 96	59.900
NBA ACTION	79.900
NBA JAM EXTREME	94.900
PGA TOUR GOLF '97	94.900
SPACE JAM	89.900
VIRTUAL OPEN TENNIS	99.900
WORLDWIDE SOCCER '97	59.900

strategia

COMMAND & CONQUER	109.900

PERGIOCO

http://www.oldgamesitalia.net/

MORTAL KOMBAT

Siamo riusciti a mettere le mani sulle ultime notizie riguardanti *Mortal Kombat 4*. A fornircele è stato uno dei co-creatori del gioco, Ed Boon, che ci parlerà di come procede lo sviluppo del gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

GP: Bene, ormai è da parecchio tempo che state sviluppando questo progetto, a che cosa avete lavorato in questi ultimi tempi?

EB: Abbiamo lavorato a stretto contatto con i tecnici hardware della nostra società, per definire quali caratteristiche avremmo voluto vedere nell'hardware di *MK4*. Abbiamo incontrato parecchie difficoltà e abbiamo commesso diversi errori, ma, alla fine, possiamo proprio dire che ne è valsa la pena.

GP: La conversione della grafica e della struttura di gioco dal 2D al 3D vi ha provocato qualche malditesta? Qualche mossa ha dovuto essere eliminata?

EB: Le cose si sono rivelate più complesse in termini di programmazione. Ma abbiamo cercato di fare tutto il possibile per rendere semplice la vita al giocatore, cercando di non farlo preoccupare della profondità e delle altre cose di questo tipo.

GP: Da quando si è saputo che *MK4* sarebbe stato un gioco in 3D sono usciti un sacco di ottimi picchiaduro poligonali (*Tekken 2*, *Virtua Fighter 3* e *Soul Blade*, giusto per citarne qualcuno). Questo fatto vi ha in qualche modo innervosito imponendovi dei cambiamenti rispetto al progetto originale?

EB: No, per quanto io apprezzi molte delle cose che sono state fatte con *Tekken*, *MK4* sarà un gioco completamente differente. Non credo che ci

I personaggi che hanno reso famosa la serie di Mortal Kombat (si parla addirittura di un sequel del film) sono stati riprodotti in questo quarto capitolo della serie.

http://www.oldgamesitalia.net/

sia stato un gioco in 3D che abbia fatto un qualche uso dei salti o delle mosse magiche. Noi vogliamo che i fan di *Mortal Kombat* apprezzino questo nuovo gioco in 3D, ma non seguiremo la strada segnata dai giochi in 3D già in commercio.

GP: Pensi che *MK4* sarà migliore dei titoli sopracitati? Come?

EB: Sì. *MK4* rimarrà divertente per chi per la prima volta si avvicina a questo genere, ma allo stesso tempo introdurrà una nuova e misteriosa caratteristica al mondo dei picchiaduro che non si è mai vista in nessun altro gioco.

GP: Seguirete la stessa strada oscura caratteristica di *MK* o manterrete quegli elementi illuminanti che si potevano trovare in *MK3* e *UMK3*?

http://www.oldgamesitalia.net/

EB: Ebbene sì, *MK4* sarà il più cupo della serie. Le Babalitiy e le Friendship erano la nostra risposta a tutta l'attenzione che *MK1* ha ricevuto. Penso che ci siamo divertiti abbastanza ed è ora di tornare indietro verso il lato oscuro.

GP: Ci saranno le Fatality? E qualche altra "ality"?

EB: Sì, ci saranno le Fatality. Per quanto riguarda nuove "ality"... Non lo so ancora.

GP: Quanti personaggi avete intenzione di inserire in questo seguito?

EB: Vorremmo averne almeno 12, anche se noi speriamo di arrivare a 15.

GP: A parte i vecchi personaggi, chi tornerà in questo episodio? Come si

http://www.oldgamesitalia.net/

inserisce questo quarto capitolo nella narrazione?

EB: La trama non è ancora stata scritta. Comunque saranno coinvolti gli antichi Dei, Raiden, Scorpion, Sub Zero e Sonya.

GP: **Personaggi segreti? Nemici finali? Opzioni segrete extra? Sappiamo bene quanto voi amiate riempire i vostri giochi con varie sorprese, quindi che cosa ci aspetta con *MK4*?**

EB: *MK4* avrà dei personaggi segreti, e boss finali di cui uno controllabile. Ma non so ancora dirvi quanti con esattezza.

GP: **Quando pensate di arrivare agli ultimi ritocchi, e alla pubblicazione?**

EB: Ci piacerebbe riuscire a testarlo (nella zona di Chicago) in giugno di quest'anno. Per la pubblicazione, abbiate pazienza...

GP: **Per quanto riguarda le conversioni da casa?**

EB: *MK4* verrà convertito per tutti i maggiori sistemi come N64, PlayStation, PC CD-ROM e così via.

GP: **Quanto è potente il nuovo hardware?**

EB: Può gestire oltre un milione di poligoni al secondo, ma il bello è che questi saranno ricoperti e sfumati. Negli altri sistemi, quando si attivano queste funzioni, il numero di poligoni al secondo cala drammaticamente.

GP: **Ora che i film della serie di "Guerre Stellari" sono di nuovo in circolazione, non avete pensato di inserire Lord Fener come boss finale?**

EB: Dubito che avremmo il permesso di farlo! Ho appena rivisto il "Ritorno dello Jedi" e credo che una spada laser in un picchiaduro non ci stia molto bene.

Scorpion è il malefico ninja non-morto, riconoscibile per il caratteristico abitino giallo. Indimenticabile la sua apparizione nel film dedicato alla serie, così come il suo grido "Vieni qui!".

http://www.oldgamesitalia.net/

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536 / 88.33.51 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

WORLD GAMES

MEGADRIVE

Titolo	Versione	Prezzo
ALTERED BEAST	PAL	29000
ASTERIX GREAT RES.	USA	49000
BARKLEY JAM 2	USA	49000
BOGERMAN	PAL	59000
BONKERS	PAL	59000
CADASH	USA	39000
COSMIC SPACEHEAD	PAL	39000
CUTTHROAT ISLAND	PAL	59000
DINO DINI SOCCER	PAL	69000
DINOLAND	JAP	29000
DON. DUCK MAUI MALL	PAL	69000
DRAGON REVENGE	PAL	39000
EARTHWORM JIM 2	PAL	69000
FEVER PITCH SOCCER	PAL	59000
FIFA 95	PAL	59000
FIFA 96	PAL	69000
FIFA 97	PAL	89000
GALAHAD	USA	29000
IL RE LEONE	PAL	79000
INDY CAR N. MANSELL	USA	59000
INT. SUPERSTAR SO. DX	PAL	89000
IZZY'S	PAL	49000
JUDGE DREED	PAL	59000
JUSTICE LEAGUE	PAL	59000
KAWASAKI SUPERBIKE	PAL	69000
LIGHT CRUSADER	PAL	69000
MADDEN 96	PAL	49000
MS. PAC-MAN	USA	59000
NBA JAM T.E.	PAL	49000
NFL QUARTERBACK 96	PAL	49000
OLYMPIC GOLD	PAL	39000
PROBOTECTOR	PAL	59000
RITORNO AL FUTURO 3	USA	49000
ROAD RASH 2	PAL	49000
SENSIBLE SOCCER	PAL	69000
SHADOW RUN	USA	49000
SKELETON KREW	PAL	59000
SOLEIL	PAL	59000
SPIDERMAN	PAL	49000
SPIROU	PAL	59000
SPOT GOES TO HOLLI.	PAL	69000
STARFLIGHT	USA	39000
STARGATE	PAL	59000
STREET OF RAGE 2	PAL	49000
STREET RACER	PAL	69000
SUPER LEAGUE	PAL	39000
SUPER REAL BASKET	PAL	39000
SUPER SKIDMARKS	PAL	59000
SUPER STR. FIGHTER 2	JAP	69000
SUPER VOLLEYBALL	USA	49000
TEAM USA BASKETBALL	USA	39000
THE FLINSTONES	USA	49000
THE LOST VIKINGS	PAL	59000
THE PAGEMASTER	PAL	59000
THE STORY OF THOR	PAL	69000
TIME KILLERS	PAL	59000
VIEW POINT	PAL	59000
VIRTUA RACING	JAP	89000
WARLOCK	PAL	69000
WORLD CUP USA 94	PAL	59000

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO

SUPERNINTENDO

Titolo	Versione	Prezzo
90' MINUTO	PAL	109000
AMAZING TENNIS	USA	49000
ART OF FIGHTING 2	JAP	59000
ASTERIX	PAL	59000
BATMAN FOREVER	PAL	69000
BONKERS	USA	69000
CACOMA KNIGHT	USA	59000
CANNON FODDER	PAL	79000
CHUCK ROCK	USA	49000
COOL WORLD	PAL	39000
CUTTHROAT ISLAND	PAL	69000
DEMOLITION MAN	PAL	69000
DOOMSDAY WARRIOR	USA	39000
EARTHWORM JIM 2	PAL	79000
F-ZERO	PAL	59000
HAMMERLOCK WRESTL.	USA	59000
INTERN. CRICKET	PAL	49000
ISPET. GADGET (USATO)	USA	49000
IZZI'S OLYMPIC	PAL	59000
JUDGE DREED	PAL	59000
KAWASAKI CHALLENGE	USA	59000
KAWASAKI SUPERBIKES	PAL	79000
KID KLOWN	PAL	49000
KILLER INSTINCT	PAL	69000
KING ARTHUR'S WORLD	USA	49000
KING OF MONSTER 2	USA	59000
KIRBY SUPE. 8 IN 1	PAL	89000
KIRBY'S DREAM COURSE	PAL	59000
LORD OF DARKNESS	USA	69000
MADDEN 95	PAL	49000
MAGIC BOY	PAL	59000
MICRO MACHINES 2	PAL	89000
MORTAL KOMBAT	PAL	69000
MORTAL KOMBAT 2	PAL	79000
MR. DO	USA	69000
MS. PAC MAN	USA	79000
MUSCLE BOMBER	JAP	49000
NBA GIVE'N GO	PAL	99000
NBA LIVE 97	PAL	99000
NEW HORIZON	PAL	89000
OSCAR	PAL	89000
OUTLANDER RACING	USA	49000
PGA GOLF EUROP TOUR	PAL	89000
PINK GOES TO HOL.	PAL	69000
PINOCCHIO	PAL	99000
PIT FIGHTER	USA	39000
POWER RANGER FIGHT.	USA	89000
POWER RANGER RACER	USA	69000
PREHISTORIK MAN	PAL	69000
PRIME GOAL 2	JAP	69000
PRINCE OF PERSIA 2	PAL	89000
PSICHIC DREAM	JAP	49000
RANMA 1/2	JAP	99000
REAL MONSTER	PAL	59000
REVOLUTION X	PAL	49000
RISE OF THE ROBOT	PAL	39000
SECRET OF EVERMORE	PAL	89000
SPINDIZZY WORLD	PAL	49000
SPIROU	PAL	69000
STAR TREK NEXT GEN.	USA	59000
STARGATE	PAL	69000
STREET FIGHT. ALPHA 2	PAL	109000
STREET RACER	USA	69000
SUPER DROP ZONE	PAL	49000
SUPER GODZILLA	USA	59000
SUPER H.Q. 2 RACING	JAP	69000
SUPER HOCKEY	PAL	59000
SUPER METROID	PAL	59000
SUPER SOCCER	PAL	59000
SUPER SOCCER SERIE A	JAP	59000
SUPER STREET FIGHT. 2	PAL	89000
TECMO SUPER BASEB.	USA	49000
TECMO SUPER BOWL	USA	49000
TERRANIGMA	PAL	109000
TETRIS 2	PAL	59000
TETRIS ATTACK	PAL	69000
THE JETSON	USA	59000
THE LION KING	PAL	89000
THE LOST VIKINGS	PAL	59000
THE LOST VIKINGS 2	PAL	99000
THE MASK	PAL	109000
TIN STAR	USA	59000
TIN TIN IN TIBET	PAL	79000
TOURTLES FIGHTERS	USA	69000
TROY AIKMAN FOOTBALL	PAL	39000
ULTIM. MORTAL KOMBAT	PAL	109000
URBAN STRIKE	PAL	69000
WARLOCK	PAL	69000
WHIZZ	PAL	79000
WILD CATS	USA	79000
WILD GUNS	PAL	79000
WILLIAM'S ARC. CLASSIC	USA	79000
WOLVERINE	USA	79000
[illegible]S	PAL	89000

SONY PLAYSTATION

Titolo	Versione	Prezzo
A-TRAIN	USA	39000
ANTONIO INOKI WRES.	JAP	99000
AREA 51	PAL	89000
BATTLE STATION	PAL	89000
BLACK DOWN	PAL	89000
BLAST CHAMBER	PAL	79000
BLAZING DRAGONS	USA	59000
BOBBLE BOBBLE	PAL	79000
BREACK POINT TENNIS	PAL	79000
BUSHIDO BLADE	JAP	119000
BUSTER BROS COLLE.	USA	99000
CHEESY	PAL	59000
COOLBOARDER	PAL	89000
CYBERIA	USA	49000
DARKSTALKERS	PAL	79000
DESCENT 2	PAL	89000
EARTHWORM JIM 2	PAL	69000
EXHUMED	PAL	89000
FADE TO BLACK	PAL	79000
FIFA 96	PAL	69000
FIRO & CLOWD	PAL	69000
FORMULA 1	PAL	89000
FOX HUNT	USA	59000
GOAL STORM 97	USA	99000
GRID RUN	PAL	89000
GT MAX REV. RACING	JAP	99000
HEXEN	PAL	79000
HIPER TENNIS	PAL	69000
INTERN. TRACK'N FIELD	PAL	79000
INTERN.SUPERS. S. PRO	PAL	89000
IRON & BLOOD	PAL	69000
KING OF FIGHTERS 95	PAL	79000
KING'S FIELD	USA	49000
LEGACY OF KAIN	PAL	89000
LITTLE BIG ADVENTURE	PAL	89000
LOMAX	PAL	89000
LOMU RUGBY	PAL	89000
MAGIC CARPET	PAL	59000
MECHWARRIOR 2	PAL	89000
MICROMACHINE V3	PAL	95000
MORTAL KOMBAT TRI.	PAL	89000
MYST	PAL	79000
NAMCO MUSEUM 5	JAP	99000
NASCAR RACING	USA	59000
NEED FOR SPEED 2	PAL	89000
NHL 97	PAL	89000
NHL FACE OFF 97	PAL	79000
ONSIDE SOCCER	PAL	89000
PANDEMONIUM	PAL	89000
PETE SAMPRAS TENNIS	PAL	79000
PITBALL	PAL	69000
PORSCHE CHALLENGE	PAL	79000
PRIME GOAL	PAL	69000
PSICHIC FORCE	PAL	89000
PUZZLE BOBBLE	PAL	85000
PUZZLE FIGHTER	JAP	99000
RAGE RACER	PAL	89000
RAYMAN	PAL	79000
REBEL ASSAULT 2	PAL	89000
RELOADED	PAL	69000
RESIDENT EVIL	PAL	89000
ROMANCE IV	USA	49000
SHELLSHOCK	PAL	49000
SILVERLOAD	USA	49000
SKELETON WARRIORS	USA	49000
SLAM SCAPE	PAL	59000
SOUL BLADE	PAL	89000
SPEED KING	JAP	89000
SPIDER	PAL	89000
SPOT GOES TO HOLLIW.	PAL	79000
STREET FIGHTER ALP. 2	PAL	89000
STRIKE POINT	PAL	89000
STRIKER 96	PAL	79000
SUIKODEN	PAL	95000
SUPER SONIC RACER	PAL	79000
TEKKEN 2	PAL	89000
TENKA	PAL	89000
THE RAIDEN PROJECT	PAL	79000
TIME COMMANDO	PAL	79000
TITAN WARS	PAL	59000
TOBAL 2	JAP	139000
TOBAL N. 1	PAL	69000
TOMB RAIDER	PAL	89000
TOTAL NBA 97	PAL	79000
TRUE PINBALL	PAL	79000
TWISTED METAL 2	PAL	89000
V.RALLY	PAL	95000
VIRTUA POOL	PAL	95000
WARHAMMER	PAL	95000
WILD ARMS	JAP	69000
WING COMMANDER 4	USA	109000
X2	PAL	

SATURN

Titolo	Versione	Prezzo
AMOK	USA	79000
BATMAN ARCADE GAME	USA	59000
BIG HURT BASEBALL	USA	59000
BLAM MACHINEHEAD	PAL	59000
BOMBERMAN	PAL	99000
CHASE H.Q. PLUS	JAP	49000
CLOCKWORK KNIGHT 2	JAP	59000
COLLEGE SLAM	USA	59000
CRUSADER NO REMOR.	PAL	79000
CYBERBOTS	JAP	109000
D	PAL	79000
DAYTONA USA C.E.	PAL	99000
DIE HARD ARCADE	JAP	99000
DIE HARD TRILOGY	PAL	79000
DRAGON HEART	PAL	79000
EURO 96	PAL	89000
FATAL FURY 3	JAP	89000
FIFA 97	PAL	99000
FIGHTING VIPERS	JAP	89000
GRADIUS DELUXE	JAP	89000
GUARDIAN HEROES	USA	69000
GUNDAM Z	JAP	109000
HEXEN	PAL	79000
HIGHWAY 3000	USA	79000
LOST VIKINGS 2	USA	99000
LUNACY	USA	99000
MANX T.T.	PAL	99000
MASS DESTRUCTION	PAL	89000
METAL SLUG	JAP	99000
MORTAL KOMBAT 2	USA	59000
MYSTARIA	PAL	99000
NBA LIVE 97	PAL	99000
NEED FOR SPEED	USA	69000
NIGHTS	PAL	89000
PANDEMONIUM	USA	109000
PLANET JOKER	JAP	99000
PUJO PUJO 3	JAP	99000
RAYMAN	PAL	79000
ROAD RASH	PAL	79000
SCORCHER	USA	79000
SEGA RALLY	PAL	89000
SHINING WISDOM	PAL	89000
SLAM & JAM	PAL	69000
SNOWBOARDING TRIX	JAP	89000
SPACE JAM	PAL	79000
STORY OF THOR 2	PAL	79000
STORY OF THOR 2	JAP	59000
STREET FIGHTER ALPHA	PAL	79000
STRIKER 96	PAL	79000
THE CROW	PAL	89000
THREE DIRTY DWARVES	PAL	89000
TOMB RAIDER	PAL	99000
TORICO	PAL	99000
TOSHINDEN URA	JAP	89000
VICTORY GOAL	JAP	49000
VICTORY GOAL 97	JAP	99000
VIRTUA COP	PAL	89000
VIRTUA FIGHTER 2	PAL	79000
VIRTUAL ON	USA	89000
VIRTUAL OPEN TENNIS	PAL	79000
WAKU WAKU 7	JAP	119000

NINTENDO ULTRA 64

Titolo	Versione	Prezzo
DOOM	USA	169000
DORAEMON	JAP	169000
FIFA 64	PAL	139000
HUMAN GRAND PRIX	JAP	179000
KILLER INSTINCT	PAL	TELEF.
KONAMI BASEB.2 + MEM.	JAP	139000
MARIO 64	PAL	115000
MARIO 64	JAP	89000
MARIO KART 64	PAL	119000
PILOT WINGS	PAL	129000
REV LIMIT	JAP	TELEF.
STAR FOX + VIBRA. PACK	JAP	189000
STAR WARS	PAL	139000
SUPERSTAR SOC.DX 64	PAL	TELEF.
TUROK	PAL	139000
WAR GODS	USA	169000
WAVE RACE	PAL	119000

TELEFONA PER LE NOVITA'

ADATTATORE UNIVERSALE TELEFONARE

TELEFONA PER TITOLI NON IN LISTINO

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR FOX 64

Sembra che ormai sia finita l'attesa per la pubblicazione del secondo capitolo delle avventure di Fox Mc Cloud, volpe spaziale frutto della fervida mente di Shigeru "Mario" Miyamoto.

Starfox (ribattezzato *Starwing* in occidente per problemi di copyright con un vecchissimo titolo per C64), uscì nel 1993 per Super Nintendo ed era la prima cartuccia che incorporava il tanto sospirato chip FX, pseudo meraviglia tecnologica molto promettente ma che poi mantenne assai poco (solo alcuni titoli, tra i quali *Starfox* rimane forse il migliore). Secondo la Nintendo la versione a 64 bit di *Starfox* dovrebbe rappresentare qualcosa di completamente differente rispetto alla prima uscita a 16 bit. Ma, esattamente come era successo con *Mario Kart 64*, sembra che in effetti di cambiamenti sostanziali non ce ne saranno, ma si tratterà più che altro di un restilyng grafico. Infatti l'innovazione principale risiede nella possibilità di comandare una sotto specie di carro armato, chiamato Landmaker: mezzo che verrà utilizzato in alcune missioni avanzate, giusto per spezzare un po' l'azione. Da quello che abbiamo potuto vedere, in ogni caso, le sezioni al comando del suddetto mezzo terrestre sembrano veramente spettacolari.

Assicurata anche la presenza delle

Gli effetti speciali sono veramente spettacolari, il che, unito a un'ottima giocabilità, rende *StarFox* un gioco diddio!

http://www.oldgamesitalia.net/

altre tre star comprimarie, cioè i nostri fidi compagni di volo: Slippy, Peppy e Falco e speriamo che questa volta si rivelino di una qualche utilità, al contrario di quanto succedeva nel primo *Starfox*, dove bisognava solamente tirarli fuori dai guai.

Come nella versione per Super Nintendo, *Starfox 64* non presenta una sequenza di schemi fissa, ma offre un totale di 15 pianeti che potranno essere affrontati a seconda o meno della propria bravura. Per terminare il gioco è sufficiente arrivare alla fine di sei o sette di questi, ma se si è abbastanza bravi da terminare delle missioni in maniera particolarmente brillante, allora saremo trasportati su di un pianeta in cui sopravvivere si rivelerà decisamente più ostico. A proposito dei pianeti, bisogna sottolineare la buona varietà presentata dai diversi mondi. Le ambientazioni sono principalmente di due tipi: le missioni sulle superfici dei pianeti e quelle che invece si svolgono nell'oscurità dello spazio. A seconda dei casi si passa da piccole città attorniate dal mare (come in uno dei primissimi livelli), fino a delle corse su di una distesa di lava bollente. Senza dimenticare le "usuali" gite tra piogge di asteroidi e lungo una specie di cantiere spaziale. Il tutto per arrivare in fondo al gioco e trovare lo stesso cattivone del primo *Starfox*, solo che questa volta è caratterizzato da una veste grafica a dir poco stupefacente.

Le innovazioni principali nel sistema di gioco sono da ricercarsi nell'aggiunta di un doppio mirino per facilitare il compito dei cecchini spaziali e dalla possibilità di "lockare" un nemico per poterlo abbattere più facilmente.

Dovrebbero essere anche possibili una serie di evoluzioni come un giro della morte, oppure il cambio improvviso di direzione del nostro Arwing.

La Nintendo ha anche assicurato una certa varietà nei livelli, così da vivacizzare ulteriormente il gioco. Questo grazie non solo alla presenza del Landmaker, ma anche dalla diversa struttura delle missioni stesse. In altre parole, non sempre occorre attraversare un livello continuando a sparare a casaccio a tutto quello che si muove. Sarà anche necessario difendere una base da un attacco nemico, oppure infiltrarsi all'interno di una struttura nemica per poi farla esplodere.

Starfox 64 dovrebbe essere già nei negozi quando leggerete queste pagine, e senza dubbio si rivelerà un titolo interessantissimo, vedremo se sarà capace di riscattare gli ultimi due mesi di brutti giochi per Nintendo 64, di certo gli elementi ci sono tutti.

• *Zave*

Acquistano la confezione speciale, che contiene l'add on vibrante da inserire nella porta della memory card, cozzare contro le pareti vi sembrerà decisamente più reale.

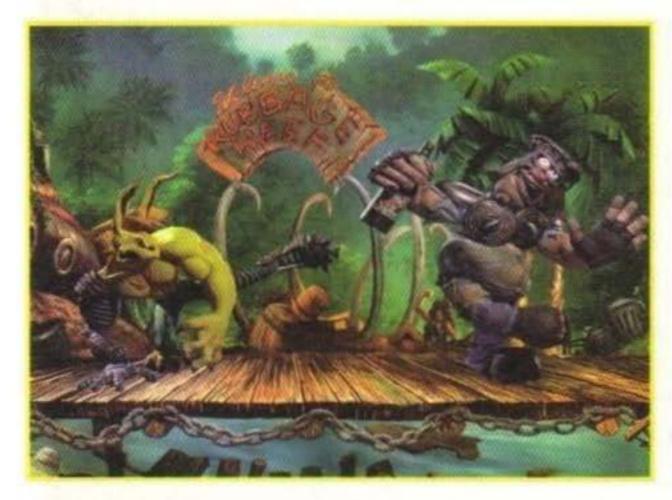
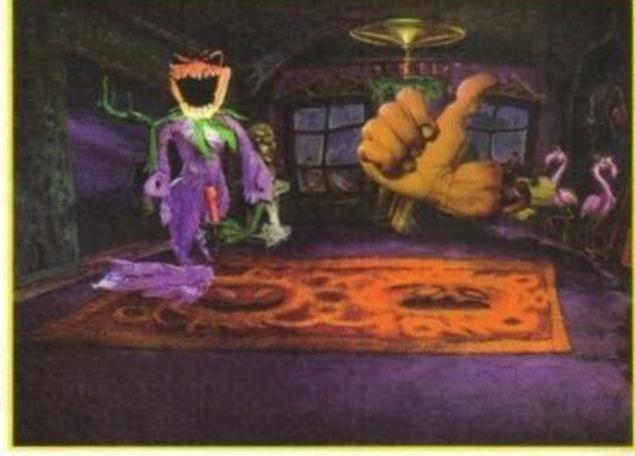
http://www.oldgamesitalia.net/

CLAYFIGHTER Extreme

L'interplay, la stessa software house di *MDK*, è lieta di presentarvi un classico picchiaduro con qualcosa in più. In fase di realizzazione per Nintendo 64 e PlayStation, il terzo episodio della serie di *ClayFighter* offrirà, oltre a 10 fantastici personaggi in 3D modellati con la plastilina, impressionanti effetti speciali e un sacco di nuove ambientazioni dove darsele di santa ragione.

I personaggi del gioco sono estremamente buffi, così come le mosse che sono in grado di effettuare durante i combattimenti.

Nato su Super Nintendo circa tre anni fa, *ClayFighter* ha subito dimostrato tutte le potenzialità per rivelarsi un grande successo. Purtroppo, la prima versione del gioco alternava idee geniali ad alcuni elementi meno riusciti, ma resteranno comunque indimenticabili le trasformazioni del piccolo The Blob, una palla di plastilina capace di assumere svariate forme, una più esilarante dell'altra. Ora all'Interplay hanno sicuramente accumulato l'esperienza necessaria anche nel campo dei picchiaduro, grazie anche agli altri episodi della serie, e siamo sicuri che non mancheranno questo appuntamento con le nuove super console. In particolare, la macchina Nintendo potrà rendere questi personaggi ancor più particolari e affascinanti, e sinceramente non vediamo l'ora di vederli combattere.
L'obiettivo del gioco è di evitare che il malefico Dr. Kiln utilizzi la sua nuova formula segreta, la "Chaotic Claymorphosis", per ridurre in schiavitù tutti gli abitanti del pianeta e dichiararsi dominatore del mondo. Una volta sbarcati sull'isola di

http://www.oldgamesitalia.net/

Claymodo, voi e il vostro team di lottatori di plastilina (clayfighters appunto) venite a sapere di questa insana ambizione e non potete esimervi dal combattere il perfido stregone. Come in un qualsiasi picchiaduro che si rispetti, ogni combattente ha una propria personalità, un fondale specifico e tutto un set di colpi, combinazioni e mosse speciali.

È chiaro che le capacità del Nintendo 64 sembrano fatte apposta per un picchiaduro fuori di testa come questo!

Originale è, invece, la possibilità di muoversi per lo schermo in tutte le direzioni, non solo sinistra destra quindi, ma anche in alto e in basso. Un'altra particolarità, che riguarda gli scenari dove si svolgono gli scontri, è la possibilità di combattere in un luogo specifico del fondale, se, per esempio, si inizia l'incontro davanti a un edificio e in seguito si viene scagliati all'interno, l'incontro ricomincerà dalla nuova ambientazione. Ma la caratteristica più divertente è senz'altro la presenza dei "Situation Hit"; ovvero, se un personaggio viene colpito in un punto preciso risponde di conseguenza dando vita a una scenetta tra l'ironico e il demenziale.

A parte tutto, comunque, *ClayFighter Extreme* dovrebbe rivelarsi veramente un buon gioco, un picchiaduro a incontri capace di competere con i moltissimi che già si possono trovare in circolazione. Propone, infatti, un buon repertorio di tecniche di combattimento, comprese le ormai tradizionali combo, spazzate di piede, scariche di pugni, prese e trasformazioni dei personaggi che possono assumere le sembianze di un qualsiasi oggetto. "ClayFighter ha lo stesso fascino a metà tra il sadico e l'umoristico dei vecchi cartoni animati come Tom & Jerry e Bugs Bunny" ci dice Allison Grant dell'Interplay. "I combattenti possono essere segati, tagliuzzati, schiacciati, demoliti, ridotti nelle peggiori condizioni (e talvolta fanno tutto questo da soli!) ma alla fine ritornano sempre come nuovi, in pedi pronti a ricominciare a combattere!"

Un picchiaduro con qualcosa in più, dicevamo, e di sicuro *ClayFighter Extreme* sarà in grado di farvi divertire. Se quest'estate non avete proprio niente di meglio da fare, ora sapete con cosa giocare visto che l'uscita è imminente.

• ***Trust***

http://www.oldgamesitalia.net/

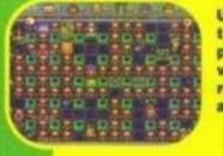
BOMBERMAN 64

Finalmente la Hudson Soft ci ha fornito le prime immagini del loro attesissimo *Bomberman 64*! E, per tranquillizzare tutti coloro che sono rimasti sconcertati da queste schermate, che mostrano un'ambientazione completamente in 3D, ci hanno assicurato che il tradizionale stile di gioco è rimasto pressoché inalterato.

Infatti, è evidente che questo ultimo episodio della serie assomigli molto più a *Super Mario 64* che non hai suoi illustri e numerosi predecessori; con personaggi, oggetti e fondali in puro 3D isometrico. Le ambientazioni solo molto dettagliate e presentano rampe, ponti e simili che collegano i vari livelli dell'area di gioco. Si gioca un po' dappertutto passando da mondi sommersi nella lava a zone riccamente edificate.

Ovviamente, come potete costatare con i vostri occhi, questo crea un po' di problemi per il modo a più giocatori, ma se non altro il giocatore single potrà godersi una grafica di tutt'altro livello. Infatti, questa volta il ruolo principale sarà affidato allo

IN DIECI SU SATURNO

Attualmente nei negozi giapponesi si dovrebbe già trovare *Bomberman SS* per il 32 bit targato Sega. Questa versione si annuncia totalmente fuori da ogni schema, visto che permetterà a ben dieci ragazzini brufolosi di sfidarsi con un solo Saturn e una televisione.

Un problema vi risulterà subito evidente: se anche solo per un attimo perdete di vista il vostro nanerottolo, vi renderete conto di essere assolutamente perduti.

Ovviamente si può giocare anche da soli, ma crediamo che nessuno di voi voglia rinunciare alla gioia di stabilire chi dei dieci è il migliore.

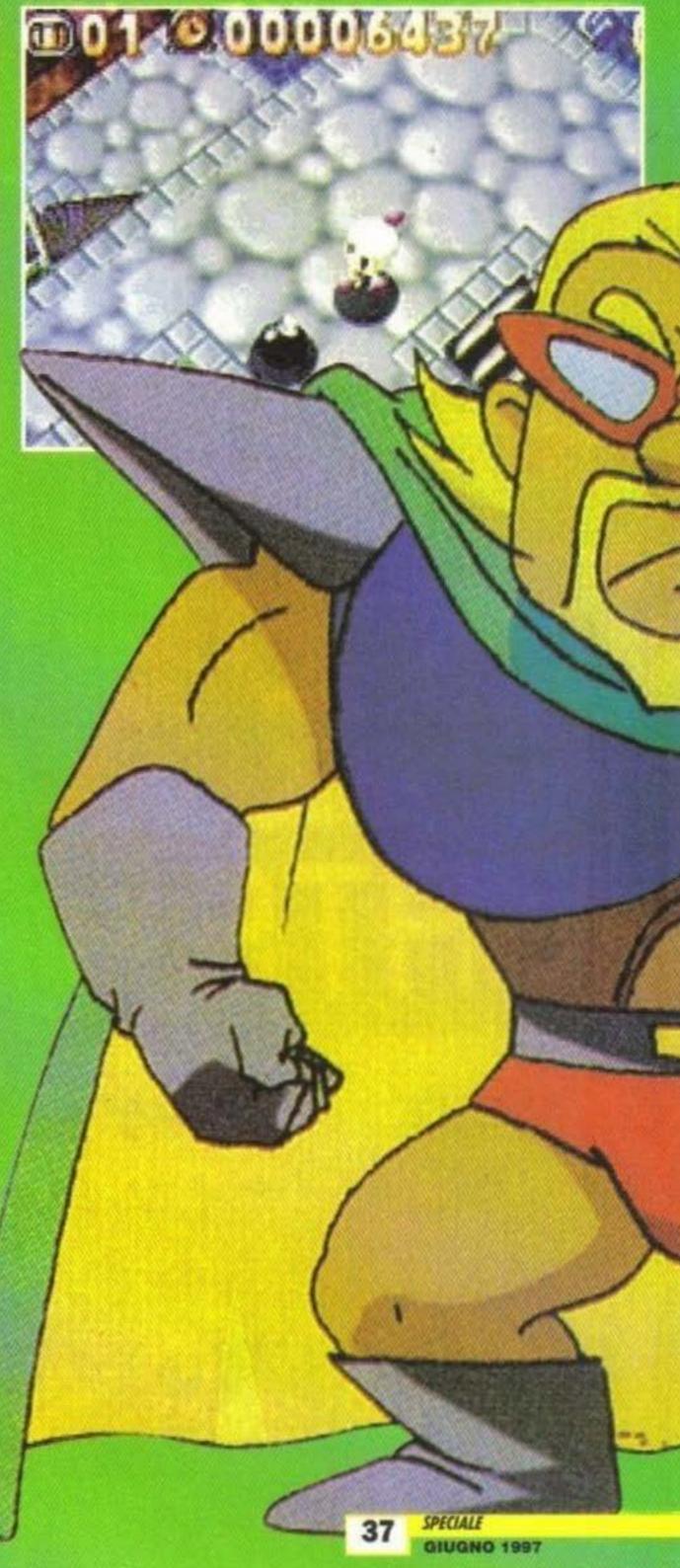
Ci occuperemo ampiamente di questo gioco sul prossimo numero, quindi non correte il rischio di comprarlo senza avere letto la nostra, imparziale, opinione.

Nei vecchi episodi di *Bomberman* la visuale era dall'alto, ed era l'ideale per il modo multiplayer, ma il gioco singolo non era molto affascinante.

story mode da affrontare in solitaria, ma, considerando il divertimento di far saltare in aria qualche avversario umano, ci continua ad assillare il dubbio di come potranno affrontarsi quattro giocatori contemporaneamente.
Qualcuno comincia già a far circolare la notizia di una possibile modalità in split-screen, con lo schermo diviso in quattro parti, un po' il marchio di fabbrica del Nintendo 64, che con *Mario Kart* ci ha dimostrato come anche questa scelta fosse non solo possibile, ma addirittura desiderabile. Tuttavia questo rovinerebbe un'altra importante caratteristica di *Bomberman*, ovvero la possibilità di avere sempre inquadrata tutta l'area di gioco per tenere costantemente d'occhio le mosse e gli errori degli avversari. L'Hudson Soft insiste nell'affermare che i fondamentali del gioco rimarranno invariati, scopo del gioco rimane sempre quello di far saltare in aria tutti gli altri giocatori. Semplicemente questa volta a complicare la classica confusione creata dalle bombe che esplodono un po' dappertutto, ci saranno anche i vari dislivelli e gli intrecci degli elementi dei fondali. A questo punto non ci resta che sperare e attendere il gioco per delle conferme.

• ***Trust***

http://www.oldgamesitalia.net/

PRIME IMPRESSIONI DEI FANATICI DEL NINTENDO 64

Non sono mai stato un grande appassionato di *Bomberman* in passato, ma ci ho giocato abbastanza da avere una buona idea dello spirito della serie.

Da qual che ho potuto vedere penso che questo gioco rappresenterà l'inizio di una nuova era per l'Hudson e per *Bomberman*. La giocabilità classica è stata fedelmente riproposta, e se non si notano grandi cambiamenti sul piano d'attacco e difesa, ho molto apprezzato la svolta in 3D. Grazie agli ampi spazi, penso che sarà necessaria una grande dose d'esplorazione prima di poterlo completare.

Bomberman 64 propone un sacco di scenari, ambientazioni e punti di vista diversi, ed è assolutamente degno di far parte di questa serie. Considerando la potenza del N64 non mi sorprende che l'Hudson abbia potuto creare un gioco del genere, ma in ogni caso fa piacere costatare l'impegno e la creatività profusi nella realizzazione. Michael Hrusecky

Unofficial Nintendo 64 HQ

http://www.n64hq.com

Come minimo bisogna riconoscere che questo è un gioco intrigante. Le varie visuali isometriche dovrebbero essere grandiose per il modo in solitario, ma continuo a chiedermi come potranno inserire il modo a più di un giocatore.

Schiacceranno tutti e quattro gli avversari in una schermata e allontaneranno la telecamera? O ricorreranno a quattro schermi separati come in *Mario Kart 64*? Per quanto mi riguarda, spero che si limitino ad allargare la visuale dell'area di gioco e mantengano i quattro bombaroli in un unico schermo. Suddividere lo schermo significherebbe stravolgere la classica formula a più giocatori di *Bomberman*. Per quel che si può vedere la grafica sembra promettente, ma non lo comprerò fino a quando non saprò come hanno risolto il problema del multiplayer.

Scott McCall

Unofficial Nintendo 64 HQ

http://www.n64hq.com

Essendo un grande appassionato della serie di *Bomberman*, ero molto eccitato all'idea di una versione a 64 bit, e da quando ho saputo che era in fase di realizzazione, ho atteso con ansia il giorno in cui sarebbero arrivate le prime schermate.

La visuale, differente da quella classica dall'alto, sembrerebbe giovare molto alla giocabilità. Il vecchio stile di gioco di *Bomberman* non permetteva di sfruttare molto più che una semplice schermata, così mi fa piacere costatare quanto sia stata allargata l'area d'azione. Un'altra domanda che mi viene subito in mente è come potrà funzionare il modo a più giocatori in un ambiente 3D? Dopo aver guardato attentamente le immagini ho scoperto cosa dovrebbe andare a pennello: lo split-screen. So bene che la suddivisione dello schermo rappresenterebbe un drastico cambiamento rispetto ai predecessori, ma non è detto che questo sia un male. Ovviamente un solo schermo non potrebbe funzionare nel modo multiplayer visto il nuovo stile di gioco, quindi mi pare che rimanga un'unica scelta. *Bomberman 64* sembra proprio destinato a riscuotere un grosso successo, e questo per due ragioni:

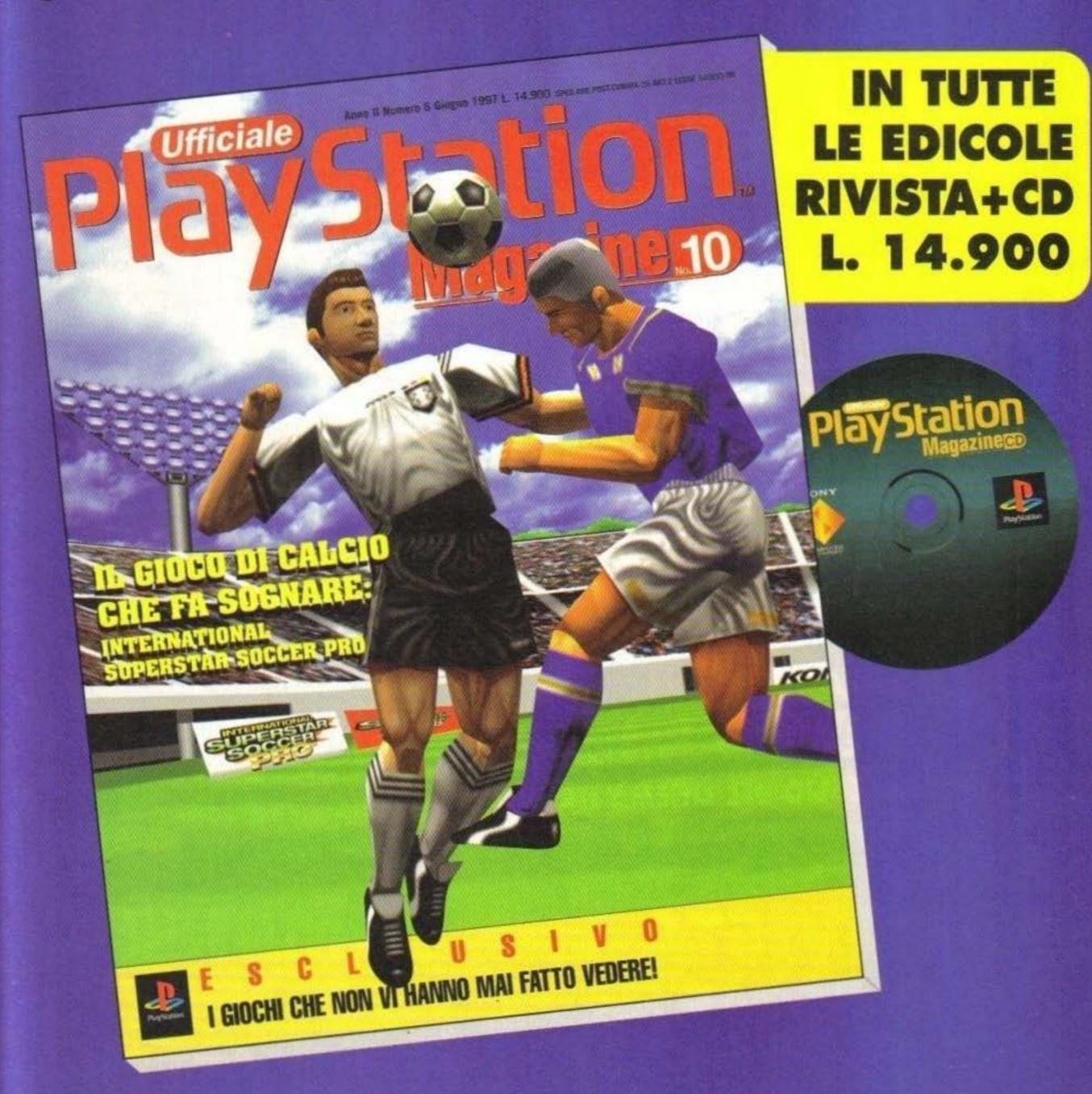
1. Molte persone hanno già potuto giocare ad almeno un episodio della serie, quindi vorranno sicuramente vedere e provare anche questo.

2. Le quattro porte per i joypad. Di solito i titoli che permettono fino a quattro giocatori sono sfruttati solamente da due, perché in molti ritengono che non valga la pena acquistare un adattatore. Quindi se, come nel caso del Nintendo 64, lo si trova già installato, non si può far altro che desiderare un gioco che lo sfrutti. Tenete d'occhio *Bomberman 64*!

Zach Iniguez

Webmaster, N64 Central

http://www.gaming-enthusiast.com/geo/n64central

La rivista ufficiale PlayStation ogni mese in edicola con un CD pieno di giochi da provare subito

http://www.oldgamesitalia.net/

E' IN EDICOLA

LA RIVISTA CHE CAMBIERA' PER SEMPRE IL TUO MODO DI USARE IL COMPUTER

PROVE

BELLI SI NASCE

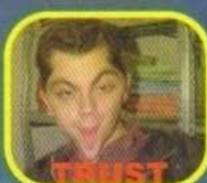
RANDOM

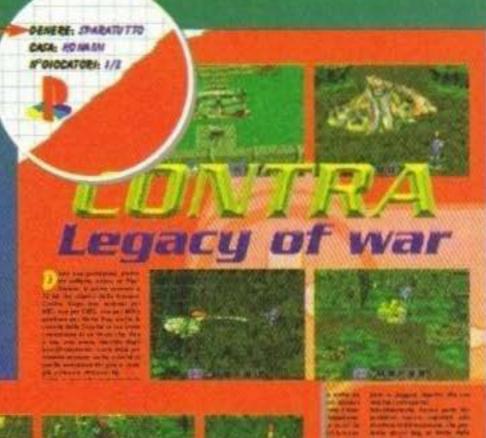
VORDAK

MAX

TRUST

APEGAR

ZAVE

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" il colore sarà differente. Verde indica che il gioco è tranquillamente consigliabile a tutti, sempre che rientri nei vostri interessi. Giallo significa che è un titolo che può piacere solo agli appassionati del genere. Mentre Rosso presuppone che il gioco sia accuratamente da evitare. Per ogni titolo abbiamo aggiunto un commento sintetico, rappresenta il primo pensiero che ci viene in mente quando si pensa a un determinato gioco...

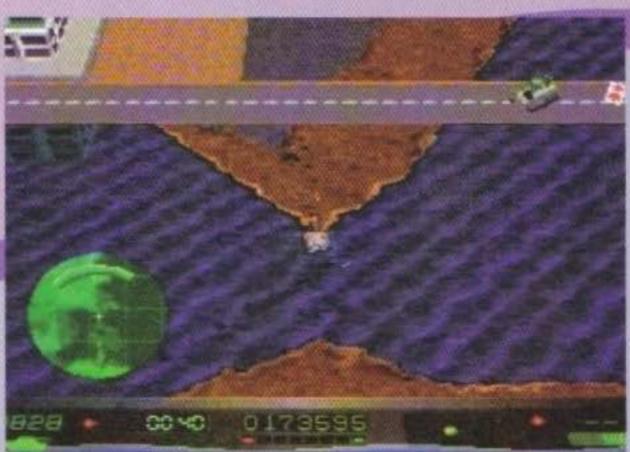
AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

GENERE: STRATEGICO
CASA: SEGA
N°GIOCATORI: 1/2

MASS DESTRUCTION

Uno dei prodotti che ha riscosso più successo durante la breve vita commerciale del fantomatico 3DO, è stato *Return Fire*. Opera dei 3DO Studio, il titolo, tra l'altro, simboleggiava un evidente controsenso nel mercato della macchina dell'ottimista Trip Hawkins: *RF* è stato, come detto, un gioco di successo, pur non presentando assolutamente una veste grafica degna di tanta console. Tralasciando queste divagazioni, veniamo a parlare di *Mass Destruction*, che ricorda più che da vicino il suddetto titolo dei 3DO Studio, fortunatamente *RF* non è stato convertito per Saturn (mentre esiste la versione per PC e PlayStation), quindi *Mass Destruction* ha campo libero in questo genere di giochi sulla console della Sega.

Il non dover subire confronti diretti, comunque, non implica il fatto che il gioco sia strutturalmente inferiore a *Return Fire*. Anche in *Mass Destruction* siamo alla guida di un carro armato dal potenziale distruttivo inaudito, ma di altri veicoli proprio non se ne parla. Oltre ai tre diversi modelli di cingolato, non si trova la jeep o l'elicottero di *Return Fire*, elementi che si rivelavano fondamentali per spezzare l'azione e dare una certa varietà al gioco. Naturalmente, i tre modelli di carro armato presenti in MD (la sacra sigla del Mega Drive) differiscono per velocità, pesantezza (che corrisponde allo spessore della carrozzeria, quindi alla capacità difensiva) e potenza di fuoco. Durante il proprio cammino, che vede il giocatore impegnato a debellare orde di soldatini (magari schiacciandoli), altri mezzi nemici ed edifici assortiti con lo scopo di raggiungere un obiettivo primario, è possibile raccogliere una serie di bonus per potenziare il veicolo e renderlo sempre più una macchina della morte. Tali simpatici aggeggi sarebbero lanciagranate, lanciafiamme, mine e così via, tutto per il gaudio del perfetto terrorista in erba.

Anche la struttura dei livelli è organizzata in maniera del tutto simile a quella di *RF*, ovvero esiste un obiettivo primario (per esempio quello di uccidere il vostro vicino di casa) e altri

Una drammatica mancanza di dettagli grava su *Mass Destruction*. Questa mappa è assolutamente spoglia.

Avete fallito la missione, ma se non altro vi siete presi la soddisfazione di far saltare tutto in aria.

secondari (uccidergli anche il cane). Le varie missioni si articolano attraverso schemi che sono caratterizzati da cambiamenti del paesaggio naturale. Si parte dalle ambientazioni desertiche (tipiche di questi giochi), per poi passare a lugubri acquitrini, boschi e montagne innevate. Ai diversi caratteri morfologici dello schema andranno accoppiate le caratteristiche del carro scelto, per cui occorre pensarci due volte prima di scegliere un carro.

Fino a qui le cose si sono mantenute sul "bello stabile" per *Mass Destruction*, pur senza mai arrivare a solleoni, rappresentanti innovazioni nel concept di gioco. Il brutto è che Mass Destruction sarebbe andato benissimo anche senza innovazioni ma con una realizzazione tecnica e non al pari del già citato *Return Fire*. Invece abbiamo una serie di lacune che ne compromettono irrimediabilmente il risultato finale. Se graficamente non è proprio il massimo (cavandosela comunque egregiamente) è in alcuni piccoli ma fondamentali errori che i ragazzi della NMS (sviluppatori sotto etichetta Sega) sono caduti. Primo, non esiste un tasto per sparare verso l'alto, come avveniva in *RF*, fondamentale per abbattere gli elicotteri nemici, bisogna quindi prodigarsi in incredibili evoluzioni con il cannoncino, evoluzioni che portano alla distruzione del 90% dello schema ma NON del piccolo odiato elicottero.

Da sottolineare anche la scarsa precisione della mappa computerizzata, si viene lasciati da soli senza navigatore a vagare per deserti e città, dato che tradurre i vari (e pochi) simboli che si trovano sulla cartina è un'impresa.

Veniamo ora alle pecche più gravi di *Mass Destruction*, cominciando con una struttura die livelli che non invoglia per niente a continuare il gioco. Scegliendo di completare solamente gli obiettivi primari, le missioni vengono terminate in media in meno di dieci minuti, azzerando la longevità del titolo, dato che i livelli sono 24. Scegliendo invece di completare anche gli obiettivi secondari si viene premiato con un punteggio maggiore, ma prima di poterlo raggiungere dovrete veramente avere tanta pazienza (più che altro voglia), perché passare per l'ennesima volta 20 minuti a distruggere tutto nello stesso identico modo alla missione precedente, è una palla mostruosa (è francese).

Per porre rimedio al problema della scarsa longevità, i programmatori avrebbero potuto introdurre una modalità a due

LUCIA DEI MIEI OCCHI: L'ULTIMA MISSIONE

Per fornirvi un'idea della struttura delle missioni vi presentiamo il percorso attraverso la seconda della campagna finale.

La maggior parte delle missioni non ha un limite di tempo, ma questa sì. E questo non fa altro che aumentare la tensione.

All'ingresso della cittadina amica che si trova sotto scacco subirete l'imboscata di un carrarmato lanciafiamme.

Questo è il palazzo principale che dobbiamo liberare dall'assedio nemico. Quel carro, infatti, fa parte di una intera divisione avversaria.

Evviva! Siamo riusciti a completare il nostro obbiettivo primario, ora possiamo uscire immediatamente o completare anche il secondario.

Distruggendo questa istallazione si possono ottenere punti extra, ma significa anche ottenere un tempo peggiore. A voi la scelta.

Mission Stats

Infantry Killed	15%	150
Vehicles Destroyed	32%	320
Pickups Collected	6%	60
Buildings Destroyed	13%	130
Armour Bonus	60%	1200
Secondary Objectives	100%	10000
Bonus Objectives	0%	0
Par Time	1:35	
Your Time	5:13	0
Total Score		

Una volta che l'obbiettivo primario è stato completato, si può sempre girovagare per ottenere un perfetto 100%.

giocatori, magari con lo split screen come *RF*. Nulla da fare, e in questo modo viene a mancare un'opzione basilare di RF. Inoltre, anche nel gioco singolo difficilmente ci si sente protagonisti più di tanto quanto in RF, nel senso che non c'è la stessa tensione e lo stesso coinvolgimento. Con questo dovremmo aver concluso, in ogni caso *Mass Destruction* non è un brutto gioco, solamente si attesta su livelli appena sufficienti che ne compromettono il successo, visto che in un gioco del genere o c'è una grande giocabilità che riesce a tenere incollati al video per giorni, oppure si rivelano dei mezzi fallimenti. Senza dubbio può essere considerato un buon inizio, sperando che un ipotetico sequel arrivi a coprire le mancanze che ne minano il successo.

•Zave

MASS DESTRUCTION

Quanto detto nella recensione dovrebbe aver chiarito abbastanza l'idea che ci siamo fatti di *Mass Destruction*, in ogni modo: *Mass Destruction* poteva rivelarsi una simpatica sorpresa, come l'era stata al tempo l'uscita di *Return Fire*. Uno di quei titoli, cioè, capaci di attirare l'attenzione per l'immediatezza e il coinvolgimento, come succede nei famosi giochi di rompicapo. Purtroppo alla Sega hanno pensato bene(?) di sacrificare un bel po' del loro tempo di lavoro eseguendo una brutta copia di *Return Fire*, dimenticandosi di elementi importanti come l'opzione a 2 giocatori e la varietà d'azione, per non far abbioccare il giocatore dopo cinque o sei missioni. Cosa che accade regolarmente, rendendo il gioco una noia. *Mass Destruction* è una linea piatta: non ci sono picchi, né cadute clamorose, semplicemente non si provano emozioni giocandoci.

AGIRE E PENSARE

7 — GIOCABILITÀ
Divertente all'inizio, con il tempo mostra tutti i suoi evidenti limiti e la ripetitività non fa che peggiorare le cose

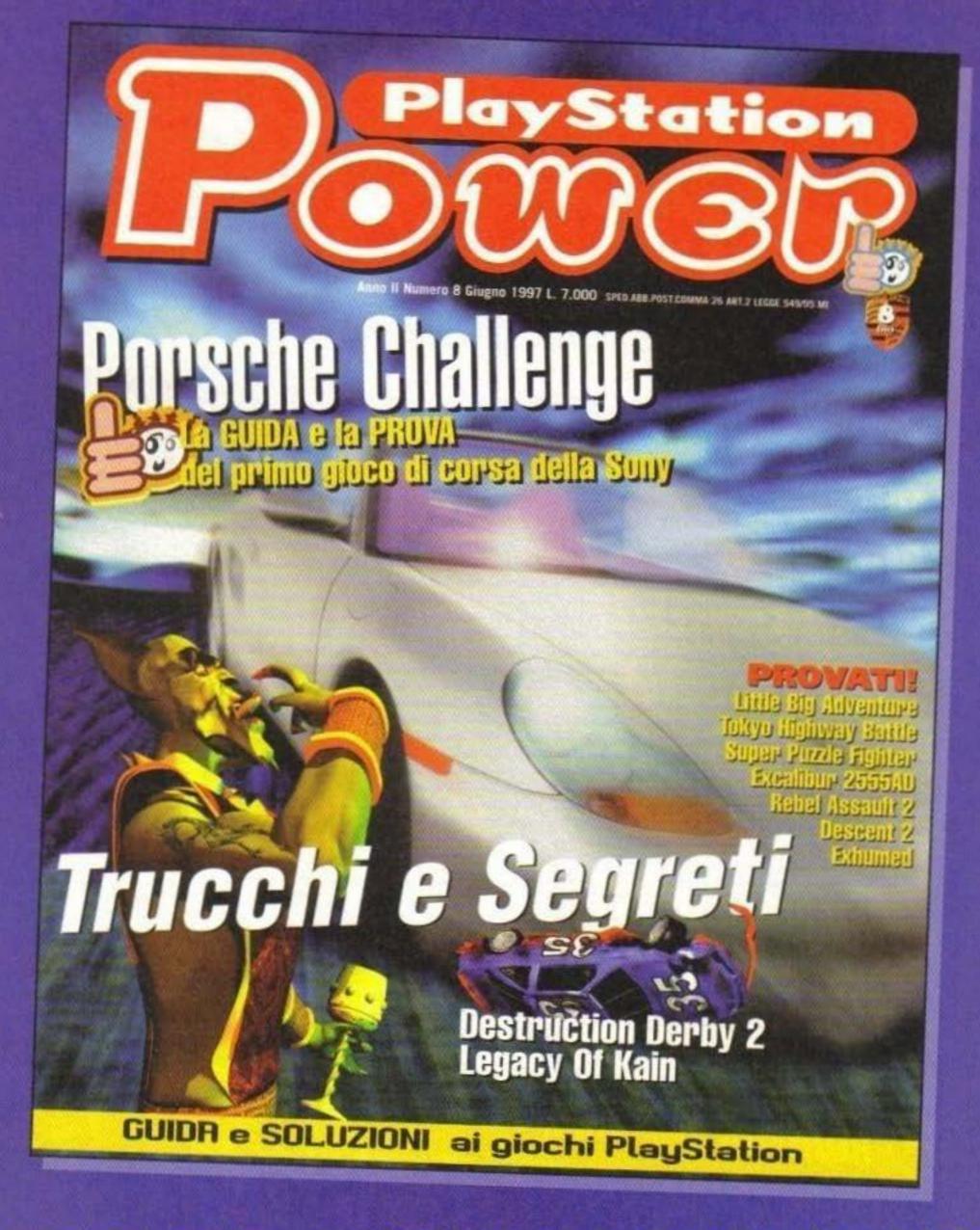
7 — GRAFICA
Non male, in complesso è simpatica e particolareggiata con alcuni effetti, come i riflessi nell'acqua, ben fatti

7 — SONORO
Qualche motivo techno ed effetti sonori nella media che ben si adattano allo spirito del gioco

6 — SFIDA
Poco vario e senza la possibilità di sfidare un amico. Diventa presto noioso e ripetitivo

72 Piatto

Voi siete equipaggiati con un lancia fiamme, ma lo sono anche i vostri avversari. È il miglior effetto grafico di tutto il gioco.

Sfortunatamente la telecamera non inquadra mai una porzione di schermo più vasta. Peccato.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA

DELLE SOLUZIONI DI GAME POWER!

NELLE PRINCIPALI EDICOLE

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: PIATTAFORME
CASA: SEGA
N°GIOCATORI: 1

MR BONES

Provate ad immaginare una telecamera indemoniata che si aggira per un paesaggio spettrale, che non lascia presagire niente di buono. Un uomo dall'aspetto scimmiesco intento a percuotere i suoi bongo nel tentativo si resuscitare i morti. Un'orda di malefici scheletri in rispettoso silenzio accanto a lui, e il nostro eroe, che si riconosce solo grazie a dei bellissimi occhi azzurri, che si ribella e viene cacciato via. Questo è lo scenario di *Mr Bones*, un gioco a base di mostri che consta di ben due CD e in cui batte un cuore in FMV.
Infatti, ben 13 lunghi filmati ci accompagneranno nel nostro lungo cammino, narrandoci le gesta dello stregone e dei suoi poco rassicuranti compagni di gioco, intenti a conquistare il mondo. A questi, ovviamente, si aggiungono le sezioni interattive, dove finalmente il giocatore potrà dimostrare il suo vero valore. Ce ne sono ben 22, che corrispondono ai capitoli di questo vero e proprio libro dei non morti. La tipologia dei vari giochi copre un po' tutti i generi, ci sono semplici livelli a scrolling orizzontale densi di ostacoli e piattaforme, sezioni puzzle-game fortemente ispirate a *Lemmings*, addirittura sequenze che si rifanno al mitico Simon, in cui bisogna ripetere la giusta serie di suoni, e molti altri riconducibili ai più svariati classici. In definitiva, un titolo che avrebbe potuto risultare interessante, se solo fosse uscito ai tempi del lancio del Saturn, non ora.

•*Trust*

Come si può notare l'ambientazione è assolutamente horror.

MR BONES

Nelle recensioni americane si sono sprecati complimenti nei confronti degli sviluppatori, premiati per essere riusciti a introdurre una gran varietà di situazioni. In effetti la varietà c'è, su questo non si discute, il gioco è vasto, ma c'è anche un'incredibile sbilanciamento nel divertimento generato dai vari livelli. Ad alcuni sottogiochi, come quelli con la chitarra, si vorrebbe subito ritornare, mentre altri, come il primo in cui bisogna evitare i placcaggi dell'orda nemica, sono le cose più irritanti che si possano trovare sulla faccia della Terra. Se dovessimo proprio raccomandare a qualcuno questo gioco, diremmo che è indicato per i giocatori più giovani, non perché questi non si meritino di meglio, ma perché i giocatori più smaliziati si annoierebbero presto.

GIOCABILITÀ 6
I livelli sono molto variegati, ma questo signifa anche che alcuni sono divertenti, altri assolutamente atroci

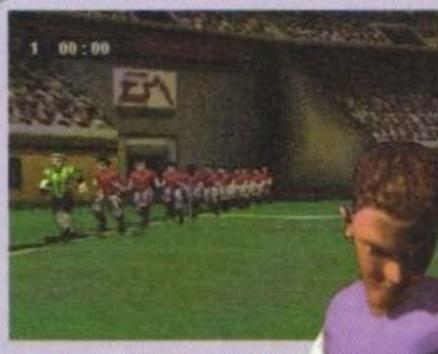
GRAFICA 7
La qualità grafica varia con il variare dei giochi, ma se non altro il FMV è di ottimo livello

SONORO 8
Qui è dove eccelle *Mr Bones*, grazie a una fantastica colonna sonora e a un parlato di buona qualità

SFIDA 6
Una volta completato non si torna indietro. Un po' poco malgrado la discreta lunghezza

SCHELETRICO

GENERE: SPORTIVO
CASA: ELECTRONIC ARTS
N°GIOCATORI: 1/4

FIFA '97

"Passerà questo anno nero", come dice qualcuno. E speriamo che passi presto per l'Electronic Arts, che in un solo anno ha praticamente fatto evaporare tutta la fama conquistata dalla sua fortunata serie *FIFA*. Non contenti di una deludente versione per PlayStation di *FIFA '97* e di un'incredibile trasposizione su Nintendo 64 (56% lo scorso mese), l'Electronic Arts ci "regala" l'ennesima (e probabilmente ultima) versione dell'anno di *FIFA International Soccer*, questa volta per Saturn.

Se avete giocato a *Fifa '97* per PlayStation sapete già cosa aspettarvi, essendo le due versioni praticamente identiche. Stessi pregi (pochi) e medesimi difetti (troppi). Anche se l'aspetto grafico potrebbe risultare molto convincente da fermo, una volta che si inizia la partita le cose peggiorano velocemente. Anzi, lentamente, sarebbe meglio dire, dato che è questo il problema numero uno di *fifa '97* anche su Saturn. Gli atleti si muovono con una lentezza assolutamente irreale, capace di togliere la voglia di giocare a chiunque, perché si viene colti da colpi di sonno assai deleteri. Sicuramente il problema non è da ricercarsi nell'uso della grafica poligonale per ricreare campo e giocatori (a differenza della vecchia versione che vedeva i calciatori ancora realizzati bidimensionalmente), visto che il Saturn può muovere, e ha mosso, ben latra grafica che quella di *Fifa '97* (*Virtua Fighter 2*? *Manx TT*?). Oltre a questo bisogna segnalare una serie di difetti che potremmo inizialmente definire marginali, ma che poi, assommati gli uni agli altri, sono quelli che condannano in definitiva il gioco. Primo: l'inutilità della modalità indoor, assolutamente ridicola, con punteggi cestistici (non tennistici) e una sensazione di gioco che è quanto di più lontano ci possa essere dalla realtà. Per continuare con i portieri che sono sempre più dei mezzi babbi, riuscendo a parare delle legne da 2 metri di distan-

http://www.oldgamesitalia.net/

Ottima parata! Sembra il Peruzzi dei tempi migliori, voi cosa ne dite?

Graficamente il gioco può sembrare piacevole, ma non ci siamo proprio.

Anche nella verisone del calcio "a cinque", *FIFA* perde i colpi.

za e poi facendosi infilare da un piattone da centrocampo (o quasi). Qualcuno potrebbe puntualizzare che in effetti questo è sempre stato un problema di *Fifa*, ma in *Fifa '97* vi assicuriamo che è stato estremizzato come non mai. Nonostante tutto, però, *Fifa '97* non si porta a casa la palma (?) di peggior gioco di calcio. Certo, rimane ampiamente inferiore a *Worldwide Soccer '97*, che su Saturn rappresenta il meglio delle simulazioni predatorie, ma comunque è capace di offrire qualche ora di sfida, soprattutto se si gioca in due. In quest'ultimo caso si riesce, come al solito, a dimenticarsi (o almeno far finta che non esistano) alcuni problemi, ma francamente, dato il prezzo a cui viene venduto *Fifa '97*, non capiamo perché dovreste scegliere questo gioco e non *Worldwide Soccer*.

• *Zave*

Il calciatore controllato dal giocatore viene evidenziato dal tondo giallo.

FIFA '97

Ancora una volta *FIFA '97*, ne abbiamo già avuto abbastanza per quest'anno. L'Electronic Arts, ha, ancora una volta, sbagliato tutto, o quasi. Se da una parte ce la aspettavamo, visto che era praticamente impossibile che la casa americana decidesse di cambiare completamente motore grafico e gruppo di programmazione per rendere *FIFA '97* un titolo decente. Speriamo, invece, che tali propositi siano rimasti per la versione dell'anno prossimo, dato che è impossibile che non ne esca un'altra. Come già scritto, *FIFA '97* si risolve in una noia colossale. Dalle movenze stile moviola delle animazioni, fino ad alcuni problemi con il sistema di controllo largamente impreciso, *Fifa '97* è una testimonianza avvincente di come si possa cercare di vivere sfruttando il successo di un remoto passato.

7 — Frustrante per colpa di alcuni problemi nel sistema di controllo e per la lentezza di tutto il gioco

GRAFICA

7 — I giocatori e i campi sono realizzati egregiamente, ma il tutto si muove veramente in modo troppo lento

SONORO

7 — I soliti cori piuttosto ben fatti e un commento invece mediocre

SFIDA

6 — Noioso e frustrante, difficilmente avrete la voglia, e il tempo, di continuare a giocarci

Lento

http://www.oldgamesitalia.net/

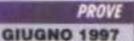
GENERE: PICCHIADURO
CASA: SEGASOFT
N°GIOCATORI: 1

3 DIRTY DWARVES

Tre sporchi nani, già il titolo non promette nulla di buono ("Quella sporca mezza dozzina"!). Volendo, dati i tanti significati della lingua inglese, si poteva tradurre il titolo anche un po' meglio, ma guardate il voto affibbiato a *Three Dirty Dwarves* e capirete che fin dall'inizio è meglio non concedergli nulla di gratuito.
TDD sarebbe, in teoria, un picchiaduro a scorrimento e all'udire queste parole tanti appassionati di questo grande genere (che ormai sembra caduto in fallimento, sigh) come il sottoscritto potrebbero gridare di gioia. Poi si ricorderanno di riguardare il voto e tutto rientrerà nella normalità. I tre zozzi nani sarebbero i tre protagonisti, per cui ci si aspetterebbe che, almeno, si potesse giocare in due a *TDD*. Niente, è possibile giocare solo da soli, e già questa sarebbe una mancanza che precluderebbe a *TDD* qualsiasi aspirazione di successo, ma, sfortunatamente, non è tutto qui.
Iniziamo con il descrivere lo strano sistema di controllo dei personaggi, per cui non si deve scegliere all'inizio della partita il nano da guidare, ma si hanno in dotazione tutti e tre i protagonisti e ne si controlla uno alla volta, cambiando poi quando questo viene colpito e così via. C'è la possibilità di risvegliare a suon di botte il nano che vi è stato malmenato, facendolo tornare in azione assieme a voi. Unite a ciò la possibilità di continuare all'infinito e avrete forse già compreso che terminare *Three Dirty Dwarves* è tutt'altro che un'impresa, risultando un giochetto anche per i più giovani e inesperti videodipendenti.
La grafica con cui sono realizzati i personaggi e i fondali è in stile cartone animato, con una buffa caratterizzazione dei tre nani e dei loro avversari. Purtroppo risulta spesso poco definita e i fondali sono decisamente poco ispirati, con un esiguo numero di colori su schermo che non fa altro che peggiorare la già triste

Graficamente può anche essere considerato un titolo piacevole, ma la giocabilità falla di brutto!

Le armi a disposizione dei tre nanetti posssono risultare devastanti, niente a che vedere con i sette di Biancaneve.

http://www.oldgamesitalia.net/

I tre bassotti formano una squadra davvero efficiente contro gli svariati avversari che incontreranno, sta a voi capire il modo migliore di usarli.

Anche la scena introduttiva si rifà all'aspetto cartoonistico. Ma non si può certo dire che questo elevi lo status del gioco.

situazione. Anche l'accompagnamento sonoro risulta piuttosto infimo, con qualche motivo decente e i classici effetti sonori, senza alcuna punta di qualità.
La difficoltà nel picchiare un nemico è forse il problema principale di *Three Dirty Dwarves*, le animazioni dei tre sgherri sono, infatti, piuttosto lente e macchinose e impediscono lo svolgersi dell'azione durante un combattimento faccia a faccia con un avversario, ovvero: mentre lui continua a picchiarvi imperterrito, il nano inizia a muoversi e solo dopo mezz'ora in cui finisce l'animazione porta a segno il colpo. Naturalmente, abbiamo enfatizzato il problema, ma in ogni caso sono difetti veramente incolmabili in un gioco del genere e denotano una programmazione veramente dozzinale da parte della Segasoft. Comprare *Three Dirty Dwarves* sarebbe un errore a cui difficilmente potreste porre rimedio e, oltretutto, di questi tempi si trovano altri giochi simili sicuramente più consigliabili e forse a un prezzo minore. Senza dubbio *Guardian Heroes* costerà di meno, mentre *Die Hard Arcade* vi verrà probabilmente proposto a prezzo pieno, ma vale molto di più di *TDD*.

• *Zave*

TESTE DI BASSO

GEPPO:
Primo dei tre personaggi, Geppo è un famoso giocatore di baseball, è infatti capace di battere palline contro i nemici stordendoli e poi finendoli. Caratterizzato da una lunga barba, e un'espressione tutt'altro che rassicurante, costituisce il capo dei tre tappi.

GIANFRANCIO:
La forza di questo simpatico barbone (perché anche lui ha una folta barba) è quella di lanciare palle da bowling contro i poveri malcapitati che gli si scagliano contro. Lento ma efficace.

GIUSO:
L'ultimo del dinamico trio è un cattivissimo cacciatore che non esita a utilizzare il proprio fucile a pompa contro gli avversari. Estremamente spettacolare ma a volte troppo macchinoso e impreciso.

THREE DIRTY DWARVES

Di picchiaduro a scorrimento se ne vedono sempre meno, purtroppo, e se i rari casi in cui li vedremo assomiglieranno anche lontanamente a questo *Three Dirty Dwarves*, allora sarebbe meglio non vederne più. Sono forse finiti per sempre i tempi in cui sulle macchine della Sega si poteva giocare a quel capolavoro di *Streets of Rage*? In ogni caso, *Three Dirty Dwarves* potrebbe essere preso come esempio dai programmatori per capire come non si realizza un gioco del genere, e capire quali difetti evitare. Sì, perché in *Three Dirty Dwarves*, più o meno, ci sono tutti. Dalla possibilità di giocare solo in uno alla lentezza delle animazioni, fino alla dubbiosa collisione tra gli sprite e alla difficoltà infima. Anche tecnicamente siamo su livelli veramente insufficienti, le ambientazioni e gli sprite sono realizzati male perché poco definiti.

GIOCABILITÀ
Collisione tra gli sprite imprecisa e conseguente frustrazione. La mancanza di una modalità per 2 giocatori non aiuta per niente in questo senso

5 — GRAFICA
Pochi colori su schermo. Ambientazioni e personaggi poco definiti e rozzi. Animazioni molto limitate

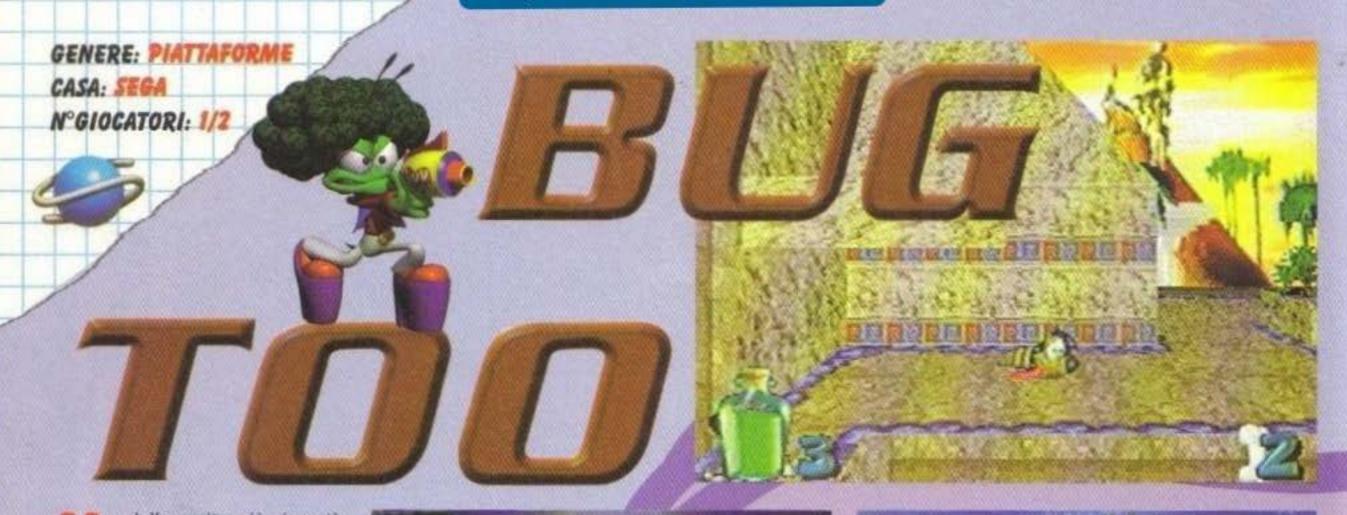
5 — SONORO
Qualche motivetto pseudop techno veramente mal fatto ed effetti sonori nella mediocrità più assoluta

5 — SFIDA
La difficoltà è praticamente azzerata dai continue infiniti e dalla possibilità di recuperare i nani una volta che sono stati storditi

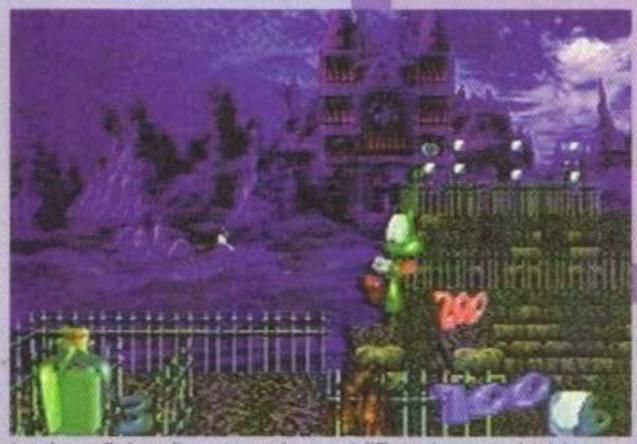
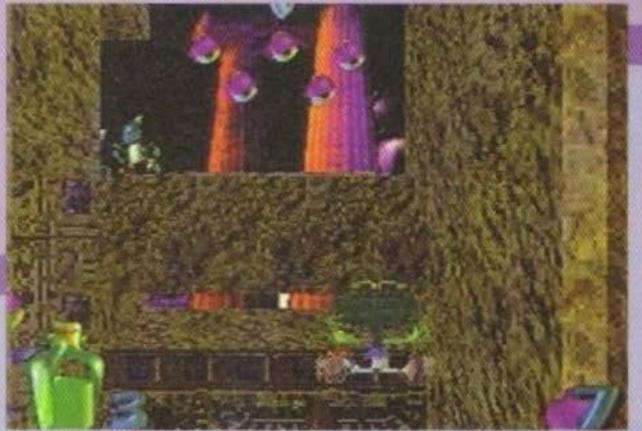
Tappo

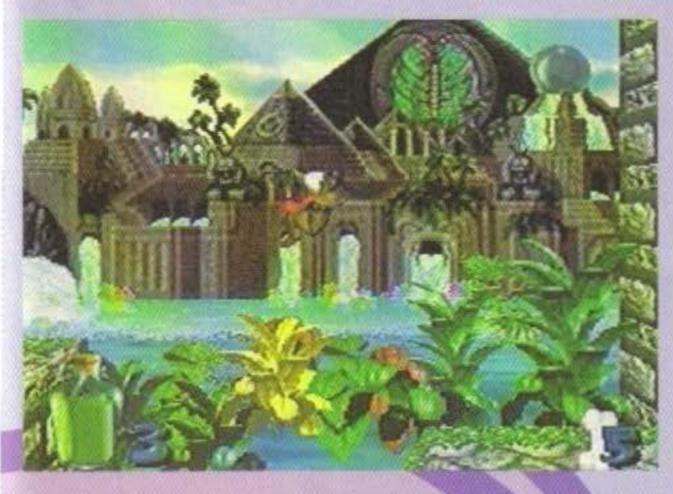
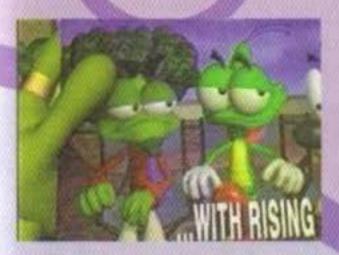
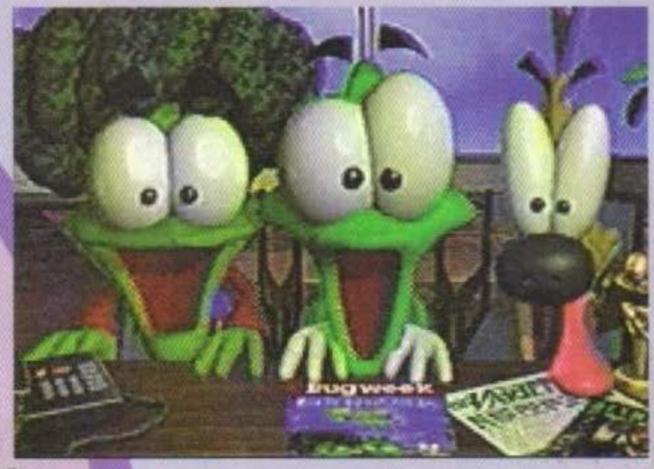
http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: PIATTAFORME
CASA: SEGA
N°GIOCATORI: 1/2

BUG TOO

Una delle uscite più simpatiche per Saturn lo scorso anno è stata quella di *Bug!*, titolo non troppo pretenzioso della stessa Sega ma che è riuscito a ritagliarsi una piccola fetta di afecionados. Presentava una veste grafica simpatica e una buona giocabilità, data dalla velocità dell'azione e dalla riuscita struttura dei tanti livelli che si presentavano come dei piccoli labirinti.

Il problema principale nel primo *Bug!* è noto a chiunque lo abbia provato, anche per solo qualche minuto: la difficoltà. Fin dai primi livelli riuscire a proseguire senza perdere caterve di vite comportava uno sforzo e una pazienza che spesso, troppo spesso, si tramutavano in frustrazione. In ogni caso, il gioco della Sega ricevette pareri piuttosto positivi, anche se non era propriamente il miglior gioco di piattaforme presente sul mercato, riusciva a catturare l'attenzione e si "lasciava giocare", come si suol dire. Questo anche grazie a una grafica degna di nota, colorata e simpatica.

Perché tutte queste premesse riguardanti il primo *Bug*? Semplicemente perché *Bug Too!* non si discosta più di tanto dall'originale, anzi, possiamo dire che la struttura di gioco è rimasta praticamente inalterata. È stato tale il successo del gioco in America (nessun record di vendite, ma comunque è stato apprezzato) che la Sega non se l'è sentita di tradire i suoi fan. Anzi, molto più verosimilmente, ha solo voluto sfruttare una buona idea senza immettere alcun cambiamento che involgi qualsiasi possessore di *Bug!* verso *Bug Too!*. Non è stato trovato rimedio nemmeno al suddetto problema della difficoltà, per cui, al posto di affrontare gradualmente i livelli dal più facile al più difficile, s'inizia subito con schemi veramente tosti. Tecnicamente il gioco si presenta bene, tutte le ambientazioni sono rela-

Lo schema di gioco di questo seguito non si differenzia un granché dal suo predecessore, né tantomeno l'elevato livello di difficoltà.

I pericoli, per il nostro simpatico insetto verde, sono sempre in agguato. C'è da chiedersi, però, se era proprio necessario realizzarlo questo gioco...

http://www.oldgamesitalia.net/

tive al mondo del cinema, per cui sapete anche cosa aspettarvi parlando di motivi di sottofondo.
Una delle poche innovazioni apportate in *Bug Too!* è la presenza di tre personaggi anziché l'unico peloso insettino verde. Accanto a lui si trovano quindi una sottospecie di cane-insetto, piuttosto orrido da vedersi, ma comunque simpatico. Infine una *Lady Bug* (citazione nostalgica) che si muove sinuosa lungo i tanti livelli. Per chi non avesse mai giocato al primo *Bug!* ricordiamo che si tratta fondamentalmente di un platform bidimensionale (cioè i personaggi sono degli sprite renderizzati veramente accattivanti), solo che tutta l'azione viene calata in un ambiente 3D, tutto formato da corridoi e stradine, lungo le quali è possibile muoversi non solo orizzontalmente, ma anche in profondità. Come al solito i nemici vengono eliminati saltandoci sopra, seguendo gli schemi logici dei più comuni plat form game degli ultimi dieci anni.
Purtroppo, come già detto sopra, gran parte delle buone qualità di *Bug Too!* vengono messe in secondo piano dalla frustrazione e da un senso di deja-vu veramente marcato. in ogni caso l'acquisto di *Bug Too!* è consigliabile senza riserve a chi ha apprezzato oltremodo il primo bug!, anche se naturalmente non deve aspettarsi niente di particolarmente diverso. Mentre può essere un diversivo per gli altri, ma sarebbe cosa saggia dargli un'occhiata approfondita prima di comprarlo.

• Zave

BUG TOO!

Quante volte ci siamo lamentati perché un gioco era troppo semplice? Moltissime volte, soprattutto in questi ultimi tempi in cui le case software ritengono che per gustarsi un gioco lo si debba finire entro pochi giorni. il "rimedio" trovato dai programmatori della Sega in *Bug!* e *Bug Too!* non è proprio quello che si vorrebbe, insomma è impossibile che siano quasi più difficili i primi livelli che quelli avanzati. Per altro *Bug Too!* non ha ricevuto assolutamente modifiche rispetto al suo predecessore, la struttura, comunque intrigante se avete tanta ma tanta pazienza, è rimasta inalterata e le sole modifiche sono da ricercarsi nella grafica, leggermente migliorata e un po' più colorata. Ma per il resto c'è veramente poca carne al fuoco, ancora una volta ci troviamo di fronte a un tentativo di riproporre la stessa minestra riscaldata, al prezzo di un'aragosta...

AGIRE E PENSARE

6 — GIOCABILITÀ
La difficoltà del gioco lo rende una frustrazione continua

8 — GRAFICA
Veramente ben fatta, con un sacco di elementi 3D. Simpatica, colorata e adatta allo spirito del gioco

8 — SONORO
I motivi si fondono benissimo con l'atmosfera un po' schizzata del gioco, alzate il volume e gustatevelI!

6 — SFIDA
Inizialmente veramente divertente, ma una volta che le cose si fanno più difficili, allora il gioco volerà fuori dalla finestra, con joypad al seguito

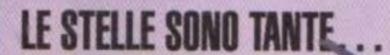
Ripetuto

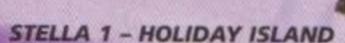
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PILOTWI

Pronti? Via! Siamo partiti per il nostro viaggio attraverso le quattro isole che compongono il mondo di *PilotWings 64*. Allacciate le cinture, chi soffre l'aereo prenda un calmante, ma attenzione a non dormire, perché forse avrete già trovato la Città Fantasma, avrete riposato all'interno di granai e hangar, ma siete proprio sicuri di aver già visto TUTTO?

LE STELLE SONO TANTE...

La strada più difficile per trovare *L'uomo uccello* prevede di procedere correttamente nel gioco, vincendo almeno una medaglia d'argento per ogni gruppo di missioni e completando lo schermo bonus. Bah! In realtà per raggiungere lo stesso obiettivo basta trovare le stelle nascoste in ogni isola e volare su di loro. Di seguito si possono trovare le indicazioni esatte per trovare le quattro stelle:

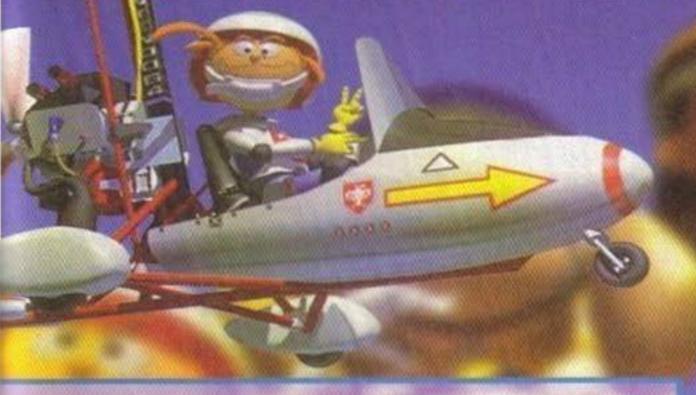
STELLA 1 - HOLIDAY ISLAND

Cercate la spiaggia piena d'ombrelloni e seguite la linea costiera volando in senso antiorario intorno all'isola. Dovreste incontrare lo sbocco di un fiume e vedere un arco roccioso sull'estremità del percorso di golf. La prima stella è perfettamente visibile sotto l'arco, e una volta raccolta dovreste sentire sia un applauso sia un simpatico gong.

STELLA 2 EVERFROST ISLAND

Vicino alla partenza della missione A1 del deltaplano si possono trovare una serie di cascate tra le montagne. Un'ispezione più accurata (da farsi assolutamente con il Jet-Pack) permetterà di scoprire che i fiumi fuoriescono da due caverne di ghiaccio. Bisogna entrare in quella più a destra e risalire il corso d'acqua, stando attenti a una ripida discesa dove un torrente sotterraneo ha scavato un pozzo esagonale. La seconda stella si trova proprio sopra il centro della pozza.

STELLA 3 CRESCENT ISLAND

Immaginate l'isola come una grossa "C", con la pista d'atterraggio posta nell'estremità superiore. Proprio in cima alla "C" sulla punta esterna, una facciata rocciosa si erge verticalmente fuori dall'oceano. Qui potrete vedere una piccolissima caverna posizionata al livello del mare. Atterrate sull'ingresso sabbioso cercando di evitare di finire in acqua e sarete in grado di raggiungere la stella che si nasconde all'interno.

NGS 64

RIEMPITELA!

Talvolta la manovrabilità del Jet-Pack rende questo mezzo di trasporto più comodo per esplorare le isole di quanto non sia *L'uomo uccello*. Se vi trovate ad aver esaurito il carburante mentre girovagate nei Little States ignorando la missione, non dovete far altro che atterrare alla pompa di questa stazione di servizio per un pieno gratuito. La troverete tra il Florida Shuttle Pad e l'Hoover Dam, e potrete tornarci a fare rifornimento tutte le volte che volete. Non male.

Tutto questo vale anche per il Girocottero, ma è leggermente più complicato. Utilizzate una delle strade che si avvicinano come pista d'atterraggio, portate la velocità a circa 9 km/h e passate tranquillamente attraverso lo spiazzo (non fermatevi o la missione terminerà). Per tornare a volare a 49 km/h, indirizzatevi verso una collina e accelerate al massimo: quando raggiungerete la cima il vostro Girocottero dovrebbe alzarsi dal suolo. Forse. In questo punto d'incontro ce ne sono ben due di stazioni, una per ogni autostrada, e come potrete notare portano lo stesso logo che si può trovare sulla raffineria a Everfrost, e sugli yacht di Crescent e Holiday Island...

STELLA 4 – LITTLE STATES

L'ultima stella è proprio in mezzo al Central Park. Seguite la strada dietro la Statua della Libertà, attraversando l'isola di Manhattan, e cercate un pezzo d'erba rettangolare al centro degli edifici di New York. Se riuscite a farvi largo tra i grattacieli, è abbastanza semplice da individuare. Potete anche usare il trucco speciale del teletrasporto (che trovate descritto più avanti).

http://www.oldgamesitalia.net/

GIORNO E NOTTE

Scegliete la prima missione con il Jet-Pack su Holiday Island e dirigetevi verso il lago. Da qui risalite il corso d'acqua in direzione dell'edificio più alto circondato da deltaplani: il fiume sgorga da una caverna scavata nella collina. Se volate addosso all'inferriata posta alla fine, sentirete un suono squillante, e la notte calerà così velocemente che è un miracolo che non si faccia male. Potete anche decidere le condizioni di luce negli schermi *dell'uomo uccello* selezionando differenti punti di partenza su ogni isola. E se riuscite a completare il gioco la sequenza finale di volo cambierà in questo modo:

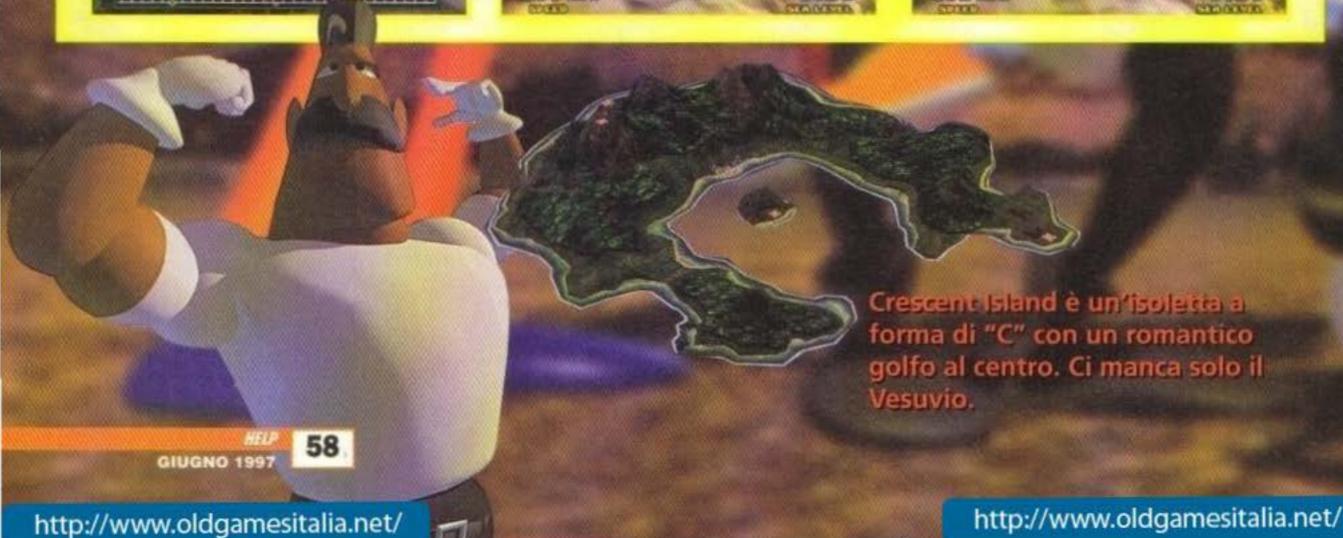
GIORNO
Basta completare tutte le missioni. Sembra facile, e lo è.

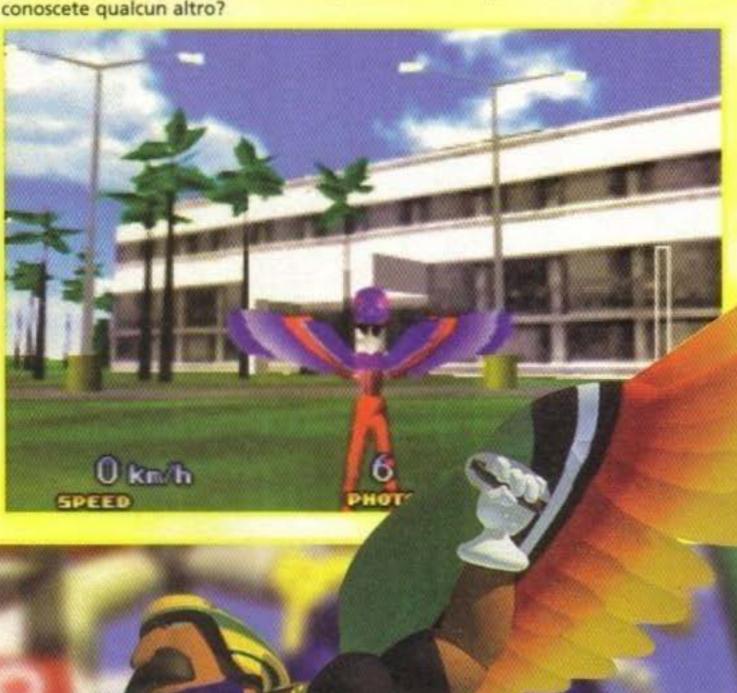
CREPUSCOLO
Bisogna conquistare la medaglia d'oro in tutte le missioni e nei bonus stage.

NOTTE
Dovrete ottenere un 100 perfetto in tutte le missioni e nei bonus stage.

È WARIO!

Il Monte Rushmore della Nintendo è poco più di uno sfondo per il primo schermo bonus del cannone. Ma se riuscite a piazzare il vostro proiettile umano proprio sul muso di Mario, lo vedrete trasformarsi in un arrabbiatissimo Wario - il lato oscuro della personalità dell'idraulico italoamericano. Continuando a colpire il faccione potrete alternare i due personaggi, in pratica un gioco nel gioco, nel gioco. O meglio un sotto-sotto-gioco...

Crescent Island è un'isoletta a forma di "C" con un romantico golfo al centro. Ci manca solo il Vesuvio.

IL DOMINIO DEL MONDO

Allora, dove vi piacerebbe lavorare se poteste scegliere? Chiedetelo a Miyamoto. Quello che in apparenza sembrerebbe un albergo su Holiday Island - dotato di piscina olimpionica con vista sul mare - è in realtà la ricostruzione virtuale degli uffici di Kyoto della Nintendo giapponese (probabilmente vi sarà capitato di vedere qualche foto, magari su Edge). Tra l'altro vedrete comparire il logo del N64 un po' dappertutto. Ispezionate le bandiere nella gold course su Holiday Island, le cime di Everfrost Island e il punto di teletrasporto a San Francisco... ne conoscete qualcun altro?

SENZA MANI

Con il Girocottero si può effettuare un giochetto divertente. Accelerate al massimo fino a quando non raggiungete una velocità di 250 km/h. Mantenete il joystick in posizione neutra ma tenete premuto l'acceleratore in modo da guadagnare gradualmente altitudine con il rotore principale. Non appena raggiungete i 500m tirate indietro in moda da salire rapidamente: a 630m immediatamente picchiate. Se avete fatto tutto giusto il vostro Girocottero scenderà prima di risalire a incredibile velocità. Si sposterà indietro nell'inquadratura fino a mostrare la faccia del pilota. Il tachimetro e l'altimetro si romperanno, ma vi basterà un giro del joystick per farlo ancora, e ancora, e ancora...

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VOLTO DI CRISTO

Quando *PilotWings 64* è uscito in Giappone, molti hanno dichiarato di aver visto il volto sacro del figlio di Dio in questa formazione rocciosa. Anche voi potrete accertarvene ispezionando questa texture divina che si trova su Everfrost Island. Basterà seguire le indicazioni per trovare la stella nascosta e tenere d'occhio la parete destra del fiume sotterraneo. Ovviamente la vostra altezza di volo influenzerà la visuale.

A questo punto, probabilmente inizierete a vedere facce praticamente ovunque se continuate a lungo a fissare lo schermo. Ad esempio secondo noi le rocce sulla sinistra appena un po' più avanti ritraggono l'immagine sputata di Riccardo Albini. Che la Nintendo abbia degli idoli segreti che non avremmo mai neanche sospettato?

CHE PALLA

E ora ecco come fare per ottenere un facile successo in quei livelli con il Jet-Pack dove bisogna far rimbalzare un'enorme palla verde fino alla zona indicata. Non appena inizia il livello, indirizzatevi verso la più vicina zona di atterraggio inutilizzata (l'indicatore sarà disattivato ma potrete identificarle grazie al quadrato bordato di giallo e nero). Sollevatevi sopra questo punto ad un'altitudine di circa 35m tenendo premuto il grilletto Z in modo da bruciare tutto il carburante più in fretta possibile. Generalmente, facendo così si finisce con lo schiantarsi al suolo a tutta velocità - ma se lo fate entro il tempo limite, vi ritroverete misteriosamente premiati con il massimo dei punti per una Out Of Area Failure. Ma che strano...

Holyday Island è bellissima, esattamente come appare sulla brochure pubblicitaria.

Everfrost Island ospita uno ski lift funzionante che porta a uno chalet di montagna, un igloo e un uomo delle nevi. Dico sul serio!

TELETRASPORTO...

Se volete una strada più breve per attraversare i Little States, iniziate la prima missione con il Jet-Pack (A1) e volate fino alla vicina città di San Francisco, che si può riconoscere per la replica del suo Golden Gate Bridge. Cercate questo grosso ufficio verde e trovate l'ingresso laterale. Passerete attraverso uno stretto corridoio a forma di "L" a pian terreno, ma quando uscirete da quello che dovrebbe essere l'ingresso principale vi ritroverete a New York, proprio di fronte alla stella che si nasconde tra gli edifici.

...E UNA SCORCIATOIA

La folle corsa attraverso il passaggio sotterraneo dietro le cascate di Crescent Island è un'impressionante dimostrazione della varietà di *PilotWings 64*. Tuttavia, guidare il Jet-Pack attraverso le molte caverne senza toccare le pareti e senza affogare non lascia molto spazio all'esplorazione. Quindi prendete nota di questo percorso nascosto. Contate le torce che incontrate lungo di esso e fate attenzione a individuare questa fessura sulla destra vicino alla sesta torcia. Conduce direttamente alla caverna più larga. Sfortunatamente non vi semplifica certo il viaggio - se siete in grado di usarla, potete benissimo anche evitarla e ottenere un perfetto 100 attraversando a tutta velocità il percorso normale. Tuttavia vale la pena di darle un'occhiata.

Little States a dispetto del nome è gigantesca. Esploratela in cerca dei numerosi luoghi famosi.

ANNUNCI

VENDO

VENDO Sega MegaDrive 16 bit con 20 cassette + 2 adattatori a L. 250.000 trattabili. Oppure vendo separatamente le cassette: Crue Ball, Sonic, Super Rel Basketball e Fatal Labirinth a L. 16.000 cad. e altre 15 cassette a L. 30.000 cad. Vendo a L. 4.000 numeri di Consolemania, Game Power, Mega Console e Super Console.
Alberto -
Tel. 0131/820178 ore serali

VENDO i seguenti giochi per Sega Saturn: Guardian Heroes, The Story of Thor 2, Virtua Cop, WipeOut, NBA Jam T.E. e Fifa 96 a L. 60.000 cad., Virtua Fighter 2 (J) e Street Racers a L. 70.000 cad. The King of Fighters 95 a L. 80.000. Vendo inoltre MD II con 8 tra i migliori giochi, 3 joypad (di cui uno a 6 tasti), 3 adattatori per giochi esteri, cavi di collegamento e tutti gli imballaggi originali a L. 400.000 trattabili.
Claudio Tagliabue
Tel. 031/570206

VENDO N64 PAL, Starwars. Prezzo trattabile.
Antonio - tel. 0773/623221
dalle 19.30 alle 21.30

VENDO giochi per PSX PAL: Excalibur 2555 L. 70.000, Black Down L. 60.000, Crazy Ivan L. 35.000 inoltre Mega Drive II con modifica tuttoschermo, 14 giochi, diversi joypad e manopole originali, adattatori e cavi scart L. 500.000.
Tiziano - tel. 0341/220427
ore pasti

VENDO SNes + 11 giochi + joypad + cavo scart a L. 470.000 trattabili. Vendo Game Boy + 12 giochi a L. 275.000 trattabili.
Alessio - tel. 011/8981237

VENDO Sega Saturn (EURO) + Virtua Gun + adattatore universale + Virtua Fighter 2, Street Fighter Zero 2, MK II, Virtua Cop, Tomb Raider e 1 CD demo a L. 490.000. Vendo anche i giochi separatamente a L. 60.000 cad. Oppure scambio il tutto con un N64 (EURO) + Turok e Super Mario 64 in buone condizioni.
Francesco Peccatiello
Tel. 0828/302885 ore pasti

VENDO collezione complete delle seguenti riviste: Game Power (dal n° 1 in poi), Consolemania (dal n° 3 in poi), Mega Console (dal n° 1 al 26), vari numeri CVG + varie riviste estere: UK, USA e JAP. Vendo in blocco di minimo di 5 numeri x volta a prezzo copertina (i numeri più rovinati a metà prezzo).
Francesco - tel. 0865/414716

VENDO/scambio/cerco giochi per N64 (PAL). Al momento dispongo di Turok Dinosaur Hunter. L'annuncio è sempre valido. Vendo anche joypad originale Sony per PSX mai usato. Astenersi perditempo, pirati e bambini d'asilo.
Matteo - tel. 0543/67726
dalle 12 alle 14 e dalle 18 alle 20

VENDO SNes + 2 controller + 2 giochi (Street Fighter II e Pitfall) a L. 280.000 trattabili tutto ad ottime condizioni.
Andrea - tel. 0775/853724

VENDO/scambio/cerco giochi per Saturn; ho a disposizione Daytona C.E. (EURO), X-Men (JAP) ed altri. Per PSX: Tekken 2 (USA), Street Fighter Alpha (USA), Jumping Flash 1 e 2 (JAP) e i seguenti accessori: 1 memory card da 120 slot, 1 joystick (specilized) e 1 joypad originale Sony. Cerco per SNes Super Mario RPG e Chrono Trigger esclusivamente in versione americana.
Diego - tel. 041/5287528

VENDO per N64 Turok, Dinosaur Hunter (USA) a L. 119.000. Inoltre cerco giochi usati per N64 versione JAP - USA. Possibilità anche di scambio. Max serietà.
Roberto - tel. 039/6065620
ore serali

VENDO SNes (PAL) con SuperMultitap originale Nintendo (per 5 giocatori), 3 joypad (2 originali Nintendo + 1 modello Competition Pro), 3 cartucce (Fifa International Soccer, World Cup Striker con squadre italiane di Serie A/B/C e la possibilità di sostituire e/o modificare nomi di squadre e giocatori, Int. Super Star Soccer DeLuxe. Per i giochi è utilizzabile il SuperMultitap. In perfette condizioni, prezzo molto interessante. Annuncio sempre valido e per tutta Italia.
Roberto - tel. 0338/6156632
ore pasti

VENDO separatamente o in blocco SNes 16 bit, seminuovo, Starwing + 2 joypad + i seguenti giochi in perfette condizioni: Int. Super Star Soccer L. 50.000, Earthworm Jim L. 60.000, Int. Super Star Soccer DeLuxe L. 70.000, tutti originali con istruzioni, e in più Killer Insistinct L. 70.000. Tutto il materiale è in ottime condizioni con imballaggi e libretti d'istruzioni originali. In blocco L. 350.000. Annuncio sempre valido in tutta Italia. Massima serietà.
Jacopo - tel. 0577/270339

VENDO giochi per SNes: Super Mario RPG (USA) L. 70.000, Donkey Kong Country (PAL) L. 30.000, Art of Fighting (USA) L. 30.000, Mortal Kombat (PAL) L. 30.000, MicroMachines 2 TT (PAL) L. 50.000 ed altri. Vendo Super Mario 64 a L. 85.000 per N64 (PAL); scambio giochi Nintendo 64. In omaggio riviste di Game Power. Annuncio valido in tutta Italia (preferibilmente Toscana).
Diego Baldini - tel. 0571/21156

VENDO Nintendo + 2 joystick L. 45.000; Super Mario Bross 2 L. 20.000, Super Mario Bross 3 L. 25.000, Kickle Cubicle L. 20.000, World Cup L. 20.000 ed altri.
Giorgia Biagetti - via Malanotte, 1134 - 47020 Longiano (FO) - tel. 0547/314651 ore pasti

VENDO Neo Geo CD, joystick joypad e 14 titoli a L. 800.000.
Emiliano - tel. 049/9702421
dopo le 13

VENDO Game Boy + 13 giochi a L. 250.000, Game Gear + TV Tuner (colori) + 1 gioco a L. 90.000; per N64 Turok (PAL) a L. 100.000 + Super Mario 64 (PAL) a L. 90.000.
Nicola - tel. 02/48203177
ore pasti

VENDO/scambio giochi per Nintendo 64 fra cui: Star Wars L. 120.000, Blast Dozer L. 130.000, Killer Instinct Gold L. 110.000 ed altri. Vendo inoltre giochi per SNes e console, tutto a ottimo prezzo.
Fabio Rossi - tel. 0543/550133

VENDO/scambio per Sony PSX PAL: Reloaded L. 60.000, Chronicles of the Sword (2 CD in italiano) L. 60.000. Per PC CDRom: Rally Championship L. 70.000 (imballato, doppio regalo). Per collezionisti o anche semplici amanti dei fumetti: albi di qualsiasi formato di Dylan Dog ad un prezzo da concordare (ci sono praticamente tutte le storie uscite sino ad ora, a non meno di L. 300.000).
Marco - tel. 0376/723601
dalle 20 alle 21

VENDO/scambio i giochi: The Story of the Thor 2 L. 85.000, Batman Forever L. 70.000, Euro 96 England L. 60.000. Per Sega Saturn EURO trattabili.
Giuseppe - tel. 0141/995200

VENDO Sega Saturn europeo completo di 2 joypad con 5 giochi (Sega Rally, Fifa 97, Alien

Trilogy, Euro 96, ecc.) il tutto come nuovo (2 mesi di vita) a sole L. 430.000 trattabili.
Marco - tel. 0543/84398

VENDO PSX PAL con 2 joypad, 1 Memory Card, Tekken 2, Tomb Raider e Die Hard Trilogy (PAL) a L. 450.000 trattabili.
Acquistata ottobre 1996 e ancora in garanzia.
Franco - tel. 02/4122690

VENDO giochi PSX tra cui: Macross, Winning Eleven 97, Soul Edge, Jet Moto, Tekken 2, Pang Collection, Ray Storm, Hot Blood Hero e tanti altri, L. 40.000 cad. trattabili.
Ermanno - tel. 0338/8579340

VENDO cartucce per SNes: Starwing, Super Metroid, Super Aleste, Claymates, Lagoon (RPG), Hagane, Jimmy Connors Tennis, F-Zero a L. 30.000 cad. e Chrono Trigger L. 50.000. In blocco L. 300.000. Scambio giochi per Ultra 64.
Gian Pietro - tel. 0346/23260

VENDO/scambio per PSX PAL: Rapid Reloaded L. 40.000, Toshinden 2 L. 60.000, Shellshock L. 40.000.
Giuseppe - tel. 0185/274098 dalle 14 alle 16

VENDO per PSX Tekken 2, Die Hard Trilogy, International SS DeLuxe L. 50.000 cad. o in blocco L. 130.000.
Andrea - tel. 0735/656574

VENDO Nintendo 64 USA/JAP + Turok tutto come nuovo a L. 590.000 garantisco e chiedo max serietà.
Vito - tel. 081/5444525 dopo le 21

VENDO Sony PSX PAL, imballo originale, joypad, memory card e cavo link a L. 300.000 e i giochi: Tekken 2, Wipeout 2097, Tomb Raider, International Track & Field, In the Zone 2, Fifa 97, Formula 1 ed altri, da L. 40.000 a L. 60.000 cad., o in blocco (compresa PSX) a L. 1.000.000.
Annuncio valido per il Piemonte.
Stefano - tel. 011/5682385 ore serali

VENDO C64 + joypad + 320 giochi + accessori in buonissime condizioni (i giochi sono originali). Vendo inoltre Game Boy + World Heroes II Jet e Super Mario Land. Vendo cartucce per Master System II: Laser Ghost, Micky Mouse, Sonic II.
Dante - tel. 031/655457 ore serali

VENDO per SNes le seguenti cartucce: Super Mario World L. 20.000, Yogi Bear's L. 25.000, Super Mario All Stars L; 30.000, Prince of Persia L. 30.000, Sim City L. 35.000, Starwing L. 35.000, Mortal Kombat 2 L. 40.000, Donkey Kong Country L. 40.000, NBA Jam Tournament Edition L. 45.000.
Andrea - tel. 0141/214058 ore pasti

VENDO per PSX i seguenti giochi a L. 50.000 cad.: Mortal Kombat 3, Magic Carpet, NBA Jam T.E., Tekken, Fade to Black, Ridge Racer Rev. (JAP), Zero Divide, Racing Skies ed altri + Total NBA 97 (nuovo) L. 80.000.
Annuncio valido solo zona Bari.
Gigi - tel. 0883/515393 ore pasti

VENDO console SNes (PAL) 16 bit + 2 joypad + i seguenti giochi: Super Mario All Stars, F-Zero, Killer Instinct. Il tutto comprato a Natale (1996), in ottime condizioni con cavi trasformatore, libretti di istruzioni originali ecc. in blocco a sole L. 250.000 trattabili o scambio il tutto con un PSX PAL anche senza CD.
Vittorio - tel. 0835/331451

VENDO per Sega Game Gear i seguenti giochi: Mortal Kombat II L. 25.000, Jungle Book L. 20.000, Tazmania L. 20.000. World of Illusion per Sega Genesis L. 35.000. Per Sega Master System: Double Dragon, Castle of Illusion L. 25.000 cad.
Michele - tel. 0585/72662 prima di cena

VENDO console Nintendo Ultra 64 USA/JAP completo di trasformatore Europeo, cavo scart e joypad, più 2 giochi: Mario 64 e Pilot Wings 64. Il tutto perfettamente funzionante ed ancora in garanzia a L. 500.000.
Tony - tel. 089/759909 dopo le 20 allo 0347/6146279

VENDO giochi americani e giapponesi per Sony PSX a L. 50.000 cad. Disponibili anche ultimissime novità come Rage Racer, Soul Edge, Rally Cross, Bushido Blade, Need for Speed 2, Total NBA 97 e tanti altri. Annuncio sempre valido.
Michele - tel. 051/909276 ore pomeridiane e serali

VENDO causa inutilizzo PSX PAL con 2 joystick + Tekken 2, Fifa 97, Olympic Soccer, F1 + volante pedaliera + 3 CD Demo a L. 980.000 trattabili.
Samuele - tel. 0131/953139

VENDO Sega Mega Drive JAP scart + Jewel Master a L. 145.000 oppure con 14 giochi a L. 450.000 (spese a mio carico), oppure i giochi separatamente ai seguenti prezzi: a L. 30.000, F1 Circus, Gaiares, Rolling Thunder 2 (JAP), Aero Blaster tutti senza libretto di istruzioni; a L. 35.000 Burning Force e altri. Tutti i giochi sono originali giapponesi. Spese a carico del ricevente, massima serietà.
Michele - tel. 0429/51072

VENDO Neo Geo come nuovo con adattatore per trasformatore giapponese, un joypad e cinque giochi di cui: Art of Fighting 2, Super Sidekick 2, Fatal Fury Special (con trucchi), Samurai Spirit, World Heroes 2 Jet a L. 200.000. Vendo inoltre pistola per Sega Master System e System II a L. 30.000.
Thomas Del Guercio - via Zurigo, 36 - 47045 Miramare (RN)

VENDO Nintendo 64 (1 mese di vita) con 2 joypad, 1 Memory Card e 2 giochi (Super Mario 64 e Fifa 64) versione PAL. Tutto a L. 800.000.
Michele - tel. 0883/348874 dalle 14 in poi

VENDO Fifa 97 PAL per PSX a L. 55.000.
Mario - tel. 081/8112082

VENDO SNes 16 bit PAL + 8 cassette SNes + 5 cassette GB + S. GB + adattatore USA-JAP + 2 pad a L. 695.000; o scambio con Nintendo 64 + 2 giochi + 1 pad.
Giovanni - tel. 0444/410210

VENDO GG con i seguenti giochi: Sonic 1 e 2, Shinobi 2, Mortal Kombat, Space Harrier, Columbus a L. 300.000 trattabili.
Gianni - tel. 0541/932252

VENDO per PSX PAL Fade to Black, The Need for Speed e un joystick; per U64 Killer Instinct Gold (USA). Compro e scambio giochi e accessori per U64.
Mirto - tel. 0347/4120560 - 049/794174

VENDO a buon prezzo i migliori giochi per PSX tra i quali: Soul Edge (JAP) L. 90.000, Final Fantasy VII (JAP) L. 110.000 trattabili, Rage Racer (JAP) L. 60.000 trattabili, Tomb Raider (PAL) L. 70.000 trattabili, Crash Bandicoot (PAL) L. 60.000, Resident Evil (PAL) L. 60.000 trattabili.
Emiliano Zambon - pzza Italia, 3 - 33085 Maniago (PN) - Tel. 0427/71585 pomeriggio

VENDO GB (colore verde) più cuffie e guscio Meliconi, con le cassette: Wario Blast, Super Mario Land 2 e Street Fighter 2. L. 200.000 non trattabili.
Gabriele - tel. 0445/651006 dopo le 18

VENDO Sega Master System 2 e 7 cassette: Sonic, Simpson, SpiderMan, Paperino, Sensible Soccer, Alien Strom, Asterix e Golden Axe (incluso Alex Kid). Tutto a L. 150.000.
Emanuele - tel. 0585/844311 ore serali

VENDO Sega Saturn PAL + 3 giochi (Sega Rally, Daytona, Fifa Soccer 96) + 2 joypad. Tutto a L. 400.000.
Gabriele - tel. 0337/923853

VENDO molti giochi per PSX PAL, esclusivamente originali, es. MicroMachine V3, Die Hard Trilogy, Total NBA 97, ecc. Inoltre dispondo titoli per N64 PAL. Solo se interessati.
Alex - tel. 0437/943488 ore pasti

VENDO SNes con 2 joypad + Nintendoscope (Bazooka) con 6 giochi + 12 cassette Arcade tra cui MK 1-2-3, Fifa Soccer e Fifa 96, SF2 Turbo, ISS DeLuxe, Mario Kart, Earthworm Jim 2, Mario World, tutto in perfetto stato e PAL version, in più regalo Super Game Boy con 2 giochi compatibili. L. 600.000 in blocco.
Romano - tel; 06/5562510 ore 20

VENDO per Nintendo 64 Killer Instinct (JAP) a L. 90.000.
Stefano - tel. 06/9682397

VENDO Sony PSX, nuovissima, PAL perfetta (6 mesi di vita) + 2 joypad + 2 giochi (Project Xa, Broken Sword), con manuale di istruzione in italiano + Memory Card + cavo R.F.U. (antenna) + 2 CD Demo a L. 400.000. Il tutto in perfette condizioni, offro e richiedo massima serietà.

http://www.oldgamesitalia.net/

Stefano - tel. 0773/691815
ore pasti

VENDO giochi per PC Engine sia CD che cartucce. Max serietà. Anche scambi.
Cristian - tel. 0331/589120

VENDO Sega Saturn PAL ancora in garanzia con 2 joypad, Memory Card + adattatore e 7 giochi tra cui: Daytona CEE, Tomb Raider, World Wide Soccer.
Stefano - tel. 030/2190534
ore pasti

VENDO per PSX PAL i seguenti giochi: Fifa 97, Destruction Derby 2, Total NBA, Olimpic Soccer, Tomb Raider, Winning Eleven 97 (JAP). Tutti perfetti con manuale. Prezzi da concordare.
Flavio - tel. 0547/331925
ora pasti

VENDO causa doppio regalo un nuovissimo Sega Saturn più adattatore, a prezzo concordabile.
Michele - tel. 0883/511342

VENDO SNes americano + 2 pad con i seguenti giochi: Street Racer, Wild Gunz, Wario's Woods, NBA Jam, Super Street Fighter II, Super Mario Kart, Mr. Nutz, Killer Instinct, Super Tennis, Topolino convertitore USA/PAL/JAP L. 500.000 in blocco.
Luigi - tel. 0828/354718

VENDO Sega Saturn PAL, usato pochissimo, come nuovo, imballo originale, completo di 2 joypad + cavo scart + memory card + adattatore universale + i seguenti giochi: Sega Rally, Daytona C.C.E., Tomb Raider, Alien Trilogy, Die Hard Trilogy ed altri. Tutti perfetti a L. 750.000, non trattabili (solo Toscana).
Filippo - tel. 055/678771
ore serali

VENDO per Nintendo 64 Cruis'n' (USA) L. 70.000, StarFox 64 (JAP) L. 130.000. Per PlayStation PAL: Gunship L. 30.000, Destruction Derby 2 L. 50.000.
Maurizio - tel. 0775/200890
ore pasti

VENDO SNes (USA) + 2 joypad + vari adattatori + Super Game Boy + 25 giochi fra cui: Super Mario World, Super Mario Kart, Super Mario All Star, Yoshi's Island ed altri a L. 700.000 trattabili, telefonare ore cera.
Filippo - tel. 055/2049090

VENDO Giochi per PlayStation, Motor Toon GP2, Actua Soccer, Adidas Power Soccer, The Need for Speed, Dragon Ball Z Legend, Ultimate Battle 22. I prezzi vanno dalle 25 alle 40 mila. Dopo ore 18, Mattia 02/2502126

VENDO Sega Saturn con cavi, adattatore, Virtua Fighter Remix, X-Men a l. 280.000. Dopo ore 18, Mattia 02/2502126 - Derek, 02/4881981.

VENDO Giochi per Saturn: Sega Worldwide Soccer 97 e Series Baseball, a 50.000 trattabili. Vittorio, ore cena, 02/5060322

VENDO Master System con alcuni giochi (Wonder Boy III, una gallata e altri a 200.000 Mattia, 02/2502126

VENDO Gioco per PlayStation Die Hard Trilogy a L. 45.000, chiedere di Andrea, ore di cena, allo 02/66706982 Andrea (dalle 20 in poi).

VENDO Poster fantastico di WipEout 2097 e Porsche Challenge, in regalo giochi per GameBoy e riviste. Ogni poster 10.000, Vittorio (dalle 20 in poi) 02/5060322

CERCO

CERCO per SNintendo i seguenti giochi: Turtles IV in Time, The Great Circus Mystery, Bugs Bunny, Knights of the Round, Alladin, Joe e Mac, Clay Fighter 2, Tiny Toons, Sparkster, Dracula X e Super Adventure Island II. Oppure scambio/vendo con Super Ghouls'n Ghosts o Final Fight 2 (JAP).
Luca - tel. 0421/679364
ore pasti

CERCO disperatamente il gioco Lunar II, Eternal Blue, solo per Sega CD (versione americana). Sono disposto a pagarlo L. 150.000.
Valerio - tel. 06/35509861
dalle 20.30 alle 22

CERCO cassetta per Nintendo Mega Man 2.
Paolo - tel. 0376/604000
ore pasti

CERCO gioco per Sega Saturn: Dragon Ball e Z. Il primo in versione giapponese.
Alessio - tel. 055/4212644 ore 20

CERCO disperatamente Dragon Ball, Z, Ultimate Battle per PSX PAL. Compro o scambio con Tomb Raider.
Moreno - tel. 035/907267 dalle 19 alle 20.30

CERCO per Nintendo 64 giochi usati qualsiasi versione a modico prezzo. Massima serietà.
Giovanni - tel. 089/468284

CERCO per PSX (PAL) i seguenti giochi: Die Hard Trilogy, Destruction Derby 1 e 2, Mechwarrior 2 ecc. acquisto o scambio con Wipeout 2097 cerco inoltre mouse e joypad.
Luca - tel. 0342/636133
dalle 16 alle 20

CERCO 3DO con Super Street Fighter 2 Turbo e joypad 6 tasti.
Mario - tel. 081/8681100
dalle 21 alle 22

CERCO Adattatore PAL per Nintendo 64 a meno di 30.000. Chiamare Mattia, dopo le 18 allo 02/2502126

CERCO Lethal Enforces 1 e 2 per MegaDrive completi di pistola Justifier. Prezzo da concordare, possibilità di permuta. Massima serietà.
Dario Vernier - tel. 0432/916075

CERCO disperatamente il gioco MegaMan (1) per Nintendo Nes.
Fabrizio Castrogiovanni - via Guido Jung, 12 - 90142 Palermo - tel. 091/364302

CERCO i seguenti giochi per Sony PlayStation, solo se in condizioni ottimali e ad un prezzo ragionevole: Puzzle Fighter 2X (JAP), Time Bokan Yattaman (JAP), Ray Storm (JAP), Smash Court Tennis (JAP), Irem Arcade Classics (JAP), Warhammer (USA o PAL). Per gli interessati vendo Loaded (PAL) ad un prezzo conveniente e la collezione completa di Dylan Dog.
Nicola - tel. 041/484300

CERCO cavo Link per PSX PAL a non più di L. 25.000. Esigo max serietà. Inoltre cerco molti giochi tra i quali Tekken 2, Wipeout 2097, Soul Blade e altri a non più di L. 50.000. Annuncio valido per Piemonte, Lombardia, Liguria ed Emilia.
Alessandro - tel. 0161/931659
lunedì e mercoledì
dalle 14 alle 16

CERCO/scambio/vendo cartucce per SNes. MD, N64 ottimi titoli prezzi modici.
Tony - tel. 081/5524103

SCAMBIO

SCAMBIO questi titoli: Tekken, Broken Sword, Twisted Metal, Alone in the Dark ed Olimpic Games con: Resident Evil, Disruptor, Die Hard, Monster Trucks, Victory Boxing, Virtual Pool. Per zona Mantova.
Antonio - tel. 0376/220195

SCAMBIO Mortal Kombat 3 Ultimate per SNes con Zelda 2 o 3 più un altro gioco qualsiasi.
Simone - tel./fax 06/4050119

CONTATTI

PlayStation Alba club vuoi vendere, comprare, scambiare i CD della tua PlayStation e conoscere tanta gente di tutta Italia? Scrivi subito allora! Massima serietà, tantissimi giochi, tornei, trucchi, consigli e una risposta assicurata, ecco che cosa ti proponiamo! L'iscrizione è gratuita!!
Rizzolio - via Fontanassa, 3 - 12060 Roddi (CN)

VISITATE ARea 21, la migliore fanzine italiana di videogiochi su Internet all'indirizzo: http://dns.ermes.it/area21, oppure scrivete a: area21@ermes.it

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

http://www.oldgamesitalia.net/

Velocità senza precedenti!
Prendi parte ai Rally più prestigiosi del mondo!
Da 1 a 4 giocatori.

Sfida un amico in multiplayer!

Grafica strabiliante, 45 percorsi!
Condizioni di guida reali al 100%.

Heart racing action

DISTRIBUTORE
ESCLUSIVO

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

http://www.oldgamesitalia.net/